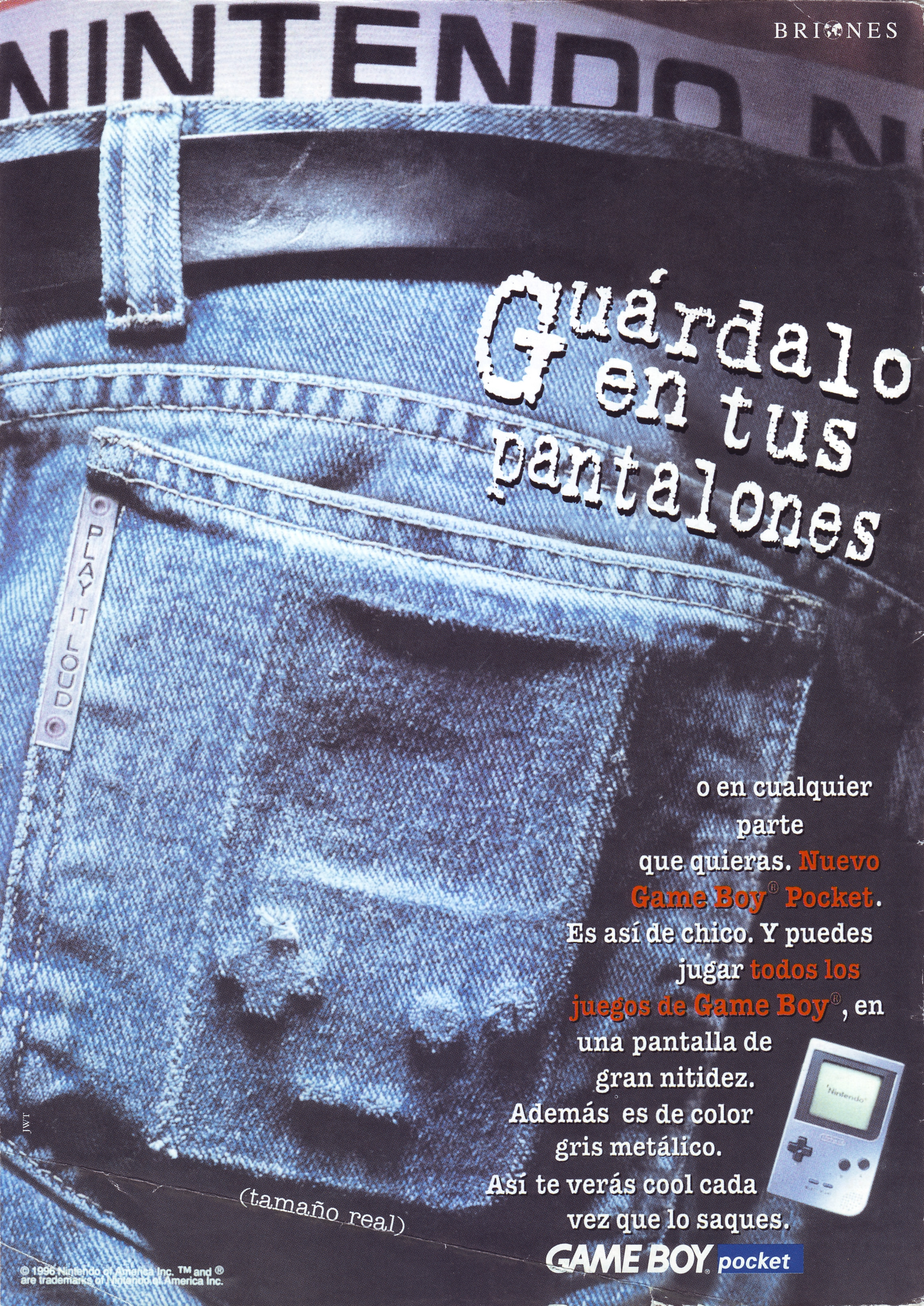

POSTER DOBLE: SF ALPHA 2 / KIRBY'S
57
CLUB
Nintendo®
STAR WARS
SHADOWS OF THE EMPIRE
TUROK
DINOSAUR HUNTER
BLAST
CORPS
AMERICAN DREAM
ARCADIAS:
STREET FIGHTER III
NEW GENERATION
MARIO KART 64
BACKLASH
Chile $ 1.400
Bolivia Bs. 5.00
00605
7 806640 035012
GAME VISTAZO A:
EL JOROBADO DE NOTRE DAM


BRIONES
NINTENDO
PLAY IT LOUD
Guárdalo en tus pantalones
o en cualquier parte que quieras. Nuevo Game Boy® Pocket. Es así de chico. Y puedes jugar todos los juegos de Game Boy®, en una pantalla de gran nitidez. Además es de color gris metálico. Así te verás cool cada vez que lo saques.
(tamaño real)
Nintendo
GAME BOY pocket
JWT
© 1996 Nintendo of America Inc. ™ and ® are trademarks of Nintendo of America Inc.

editorial

Hola, el tiempo realmente se nos pasa volando en nuestro departamento editorial, a tal punto que nos parece que fue solo ayer cuando estábamos preparando el material de la edición pasada. Esto se debe a que nuestro trabajo lo disfrutamos bastante (por suerte).

Debo aprovechar de acusar recibo de muchas cartas que nos reclaman el hecho de que estemos publicando sólo información de los juegos del NIntendo 64. Bueno, la respuesta a ésto es que durante los últimos meses no ha existido alguna noticia o lanzamiento relevante para los poseedores de un Super NES. Tanto como en los herméticos cuarteles de NOA y sus licenciatarios se han mantenido anunciando y lanzando cartuchos para la nueva y poderosa consola de 64 bits.

Pero no se preocupen, porque en el próximo número tendremos material de sobra para alimentar a los sedientos supernintendistas, cuenten con eso.

El Editor

RECIBIMOS CARTA DE:

ARGENTINA

MR. & MRS. GLAVE - DIEGO BASUALTO - JOAQUIN MARCHESI - JUAN ALBERTO SOLANA - ALEJANDRO Y. HOSZOLOSKI - H.D.M. - MARTIN VILLALBA - LAUTARO MOREIRA - LEONARDO J. GUARNIERI - ALEXIS E. GENDRA GARCIA - GERARDO TOTAH - NICOLAS GONZALEZ CONFEGGI - RAMIRO MANUEL NUÑEZ - VICTOR HUGO BARRIONUEVO - ADRIAN BRUNINI - EZEQUIEL BRIZUELA - DIEGO E. FERNANDEZ - RICARDO NOGUEROL - JUAN DIEGO BRODERSEN - LUIS HECTOR SEQUERIA - EZEQUIEL LACABANNE - EVA MANZI EPSTEIN - DANIEL "ELF" ORLOFF - CRISTIAN CORONEL - S.S.V. - PABLO BENZO - LAUTARO MOREIRA - LUCAS CUPOLO

CHILE

NICOLAS TAPIA VALENCIA - JUAN PABLO CONTRERAS MOYA - VICTOR ALONSO NAVARRO MELGAREJO - BENJAMIN LAENE YAÑEZ - HERNAN CASTILLO RIVERA - EMANUEL ESPINOZA VALENZUELA - FELIPE QUITRAL ARANEDA - CHRISTOPHER DAWSEN AVILES - FRANCISCO CASTILLO GANA - JAVIER GURRERO CORONADO - DANIEL ALVAREZ D. - SUSAN GONZALES (PITUFINA) - JORGE VELASCO SILVA - VISTOR MORGADO AHUMADA - EMANUEL ESPINOZA VALENZUELA - ESTEBAN GULYAS HERNANDEZ - EDUARDO ANDRES QUEZADA AREVALO - ENRIQUE VIERA VIEDMA - JAMIE CASTILLO - JUAN IBARRA - CRISTIAN QUEZADA OLIVARES - PABLO LARA GONZALEZ - RICARDO MUÑOZ ESCOBAR - ROBERTO MEDINA CAMPOS - PABLO GUZMAN - IVAN VALDENEGRO - ROBERTO ANDRES AGUILAR NAVARRETE - MAURICIO ALEJANDRO HENRIQUEZ TOBAR - CLAUDIO SILVA - CRISTINA MACARENA DIAZ - RICARDO QUIROGA ORTIZ - RODRIGO MAYORGA - JOSE SAAVEDRA - NICOLAS ALCAMAN - ALVARO CASTRO - MAXIMILIANO CERECEDA - NICOLAS CARCAMO - ALEJANDRO DAVID CESPEDES DIAZ - JONATHAN VICUÑA - DAVID GANGAS SILVA - LUIS ANDRES GUZMAN GUZMAN - IVAN ALMONECID - VALERIA VERGARA - PABLO VEGA BERARDI - CLAUDIO BRAVO - JORGE PINO CELSI

SUMARIO



¡ADEMAS, INCLUIMOS POSTER DOBLE DE STREET FIGHTER ALPHA 2 Y KIRBY'S STAR STACKER!

REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 6/05 Nº 57
MAYO 1997
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y Editorial Televisa Chile S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Dirección Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Departamento Editorial (Chile)

Editor
Helio Galaz Guzmán

Asistente Editorial
Orlando Véjar

Colaboradores
Rodrigo Ríos
José Soto

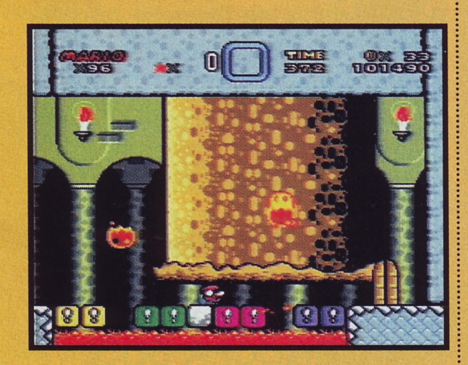
Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Chile S. A., Reyes Lavalle 3194, Santiago, Chile. Gerente General y Representante Legal: Marlene Larson C. Jefe de Ventas de Publicidad: María De Los Angeles Swinburn. Coordinador de Producción: Aquiles Sepúlveda F., Ediciones Continentales S. A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor responsable: Lucio Traverso Natale. Registro de propiedad intelectual Nº704364 Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S. A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez., Moreno Nº 794 9º Piso, Of. 207 (1091), Capital. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S. A. C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital. Impresa en Chile por Editorial Antártica S. A., en Mayo de 1997. Chile recargo por flete (I- II - XI - XII Regiones) $ 70.

Dr. MARIO



¿Qué tal amigos? quisiera ver si me pueden responder esta pregunta: A mi hermano le prestaron el cartucho de Super Mario All Stars y venía incluído el juego de Super Mario World. Mi pregunta es: ¿Este cartucho es original? Esto se los digo porque en el análisis que hicieron del título, mencionan que sólo tiene 4 juegos (SMB1, SMB2, SMB3 y The Lost levels).
Se despiden sus lectores.

RENE ROSAS
CESAR NILO
MAURICIO VEJAR



Lo que pasa con el cartucho que mencionas, es que se trata de un juego que se fabricó especialmente para uno de los tantos paquetes con los que se vendía el SNES hace algunos años. Nosotros consideramos a éste como un cartucho de colección, pues en otros casos de anteriores promociones, sólo se incluía un cartucho de tipo comercial (como Donkey Kong Country o Killer Instinct) que podías comprar por separado; pero el juego que le prestaron a tu hermano sólo se conseguía comprando ese paquete.

◆

Hola amigos de Club Nintendo. ¡Ustedes son la número 1, su revista es la mejor, porque siempre da información de los juegos TOP del momento!
Me gustaría hacerles 2 consultas:
1. ¿Saldrá algún juego de Megaman tipo All Stars?, ¿Qué han averiguado?
2. ¿Dónde se encuentra el Sho-Ryu-Ken en MMX2 y cómo lo saco?

DIEGO GILABERT V.
JUAN DONOSO
FRANCISCO VARGAS
DANIELA GOMEZ
ALBERTO MEJIAS

1. Sobre este juego aún no tenemos noticias de su existencia, lo único que sabemos es que si saliera tendría mucho éxito, ya que la cantidad de megamaniacos es cada vez mayor, aunque este proyecto, al parecer, está un poco de lado.
2. El Sho-Ryu-Ken se encuentra en la tercera parte de la fortaleza. Avanza hasta llegar a un cuarto en donde hay tres cápsulas de enrgía grandes, sube por la escalera y habrá una plataforma dirigible. Llega con ella hasta arriba, avanza un poco hacia la derecha y si todavía estás con la plataforma, podrás alcanzar una escalera que te lleva a un lugar lleno de obstáculos y espinas. Avanza y cuando veas que hay un hoyo, tírate pegado a la izquierda y encontrarás la cápsula. Y recuerda que debes llegar con todos los items y toda tu energía, de lo contrario no aparecerá la cápsula.

◆

Editorial de Club Nintendo: Gracias a su revista he logrado terminar un "kilo" de juegos, tanto de Super Nes, como de Game Boy y porsupuesto, Nintendo 64, pero tengo una pregunta: ¿Podrían darme trucos y los objetos del juego The Legend of Zelda para GB? Es que con unos amigos no hemos podido conseguir todo y mucho menos en el de Super Nes.

ALEJANDRO PAREDES
ANTONIO CUEVAS
GUSTAVO FLORES
MARCELO REYES
PATRICIO GONZALEZ

Aunque no lo crean y aún después de haber repetido información de este juego, ya en una ocasión, hay lectores que siguen teniendo muchas dudas en estos títulos. Por lo tanto, les podemos decir que para el próximo número estamos preparando un especial con los juegos que fueron relanzados por Nintendo para el SNES y GB, porque son clásicos y entre ellos daremos algunos tips de The Legend of Zelda: Link's Awakening para GB. Así que si tienen dudas de este juego, no se pierdan nuestro siguiente ejemplar que viene absolutamente bueno, de eso no tengan ninguna duda.

◆

¿Por qué no puedo ingresar al último tesoro de Shao Kahn, en Mortal Kombat Trilogy?

RODRIGO LUZO

Lo que pasa es que para poder elegir ciertos tesoros, debes haber terminado el juego con cierta dificultad. O sea, En NOVICE sólo puedes seleccionar hasta el tesoro 5, en WARRIOR hasta el tesoro 11, en MASTER y TOURNAMENT puedes seleccionar hasta el 17, y en CHAMPION hasta el 23. Pero para poder seleccionar el número 24, debes terminarlo en CHAMPION y con SUPER ENDURANCE (presionar abajo y Start en la cara de Kano para activar Super Endurance).

◆

Esta es la primera vez que les escribo y lo hago para felicitarlos por la revista. Después de la sección de flores y alabanzas, quiero hacerles algunas preguntas y comentarios: ¿Qué pasó con los anuncios publicitarios de Mario Kart 64 que pudimos observar en el prototipo (Marioro, Luigip, Yoshil y Koopayear)?. Antes de comprar mi N64, en una tienda observé un juegazo de Futbol para otro sistema, llamado Adidas Power Soccer (o algo así), la pregunta es ¿el juego de Konami es tan bueno como el que les menciono?, ¿Para cuándo saldrá este título en América?

RAUL VELASQUEZ TRONCOSO

La respuesta que nos dieron en NOA sobre los anuncios fue la siguiente (más o menos) "El anuncio de Marioro fue removido porque aquí (EU) hay leyes muy estrictas en contra del tabaquismo y como se sabe, este juego llega a muchos menores de edad... sobre los otros anuncios se tomó la decisión de retirarlos porque no sabíamos como iban a tomarlo las compañías aludidas". Tendremos que ser sinceros contigo: El juego de International Superstar Soccer 64 no es tan bueno como el que tú mencionas... es muchísimas veces mejor y lo podremos ver en menos de un par de meses por aquí.



◆

Saludos a todos en NUESTRA revista, la cual está cada día mejor (aunque hablan mucho del N64, ¿no?) Ahora quisiera hacerles las tradicionales preguntas y sugerencias: Ahora que Gamela ya tiene el equipo para programar juegos, quisiera saber qué criterio usarán para traer juegos o programarlos. Traer títulos para el mercado latino debe ser muy costoso (qué deducción tan innecesaria), así que me gustaría saber si en verdad toman en cuenta las cartas de los lectores o preferirán irse a la segura con juegos como los de Soccer. Otra de mis dudas es que si con esto se suprimen los gastos de producción y traducción.

ALFREDO SILVA

Básicamente, la idea es la de producir títulos que los videojugadores quieran, de lo contrario no se venderían (tú no eres el único que hace deducciones innecesarias). Realmente lo único que se ahorra uno en estos casos es lo de la traducción, pues de cualquier forma hay que pagar los costos de producción a NOA para hacer los juegos. Una cuestión importante es que el equipo no se compró para programar y adaptar juegos solamente, pues hay varios proyectos en puerta muy interesantes, como el de usar tu SNES para poder conectarte a.... ¡Ups! casi mencionamos algo que se supone es "Top Secret", pero en cuanto haya más información te la daremos a conocer, pues es algo muy bueno.

◆

¡Qué tal amigos de Club Nintendo! les escribo para ver si me contestan una duda: se venderán los Controller Pack para el N64 de colores tal como pasa con los controles para este sistema?

JOSE LOPEZ

Hasta el momento, Nintendo no tiene planeado sacar los Controller Packs de diferentes colores y el único que podrás encontrar es el clásico gris. Algunas compañías han producido estos aditamentos de manera no oficial y estos sí vienen de colores, pero no tienen garantía, así que tú sabes si te arriesgas a comprarlos...

◆

¡SIGAN ESCRIBIENDONOS A NUESTRA EDITORIAL, Y DENNOS A CONOCER SUS OPINIONES ACERCA DE LA REVISTA! GRACIAS A SUS COMENTARIOS, LA REVISTA MEJORA MES A MES.



Amigos de Club Nintendo. Tengo 2 dudas:
1. ¿Los cartuchos sufren fallas cuando ejecutamos los BUGS?
2. En la portada de la máquina de SFIII, ví un CD con los personajes y quiero saber si es la música del juego y si es positiva la respuesta, dónde lo puedo conseguir, pues me encantó SFIII.

DANIEL DONOSO

Realmente no hay ningún problema al ejecutar los trucos, pues para algo están programados y también los Bugs, pues como se comentó en su ocasión, estos son defectos del programa que están almacenando en los ROMs del cartucho y no lo fastidian de ninguna manera. El juego de Arcade Street Fighter III así como Red Earth, de la compañía Capcom, están basados en su nuevo sistema denominado CPS III. Una de las particularidades de este sistema es que usa un lector de CD ROMs. Nosotros tuvimos la oportunidad de ver funcionar SF III internamente y vimos que de este juego sólo se leen datos cuando se prende la máquina y nada más. Seguramente la caja del CD que viste, es en donde se guarda el disco del sistema.

◆

¡Hola! los felicitamos por su maravillosa revista (la adulación, como siempre) y aprovechando, quisiéramos saber ¿cuánto tiempo puede estar prendido el N64 sin que le afecte?

KIDDY
DIXIE

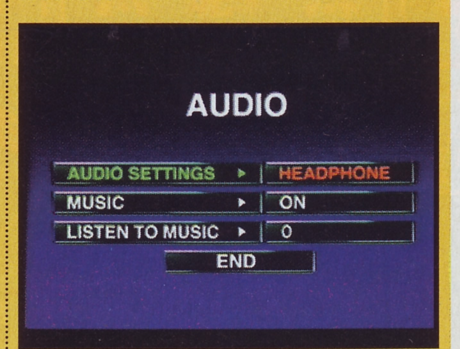
Cuando se está diseñando un sistema, así como aditamentos y todo lo que tenga que ver con el "Hardware" (¡Huy! qué técnicos) de los videojuegos, se hace pensando que los usuarios lo someterán a uso rudo, por eso no hay demasiado problema en que tengas por mucho tiempo prendidos tus equipos como el N64 o el SNES y el NES aunque se calienten los componentes, pues esto es natural. Como ejemplo te podemos decir que tanto los N64 y los SNES que tenemos en la redacción, están prendidos un promedio de 6 horas diarias y no hemos tenido problemas. Lo que sí te recomendamos es que no los tengas en lugares muy encerrados o cubiertos a la hora de estar usándolos, pues con esto si se pueden llegar a dañar.

◆

¡Hola amigos!.
En algunos juegos del N64 viene en la pantalla de opciones, la posibilidad de cambiar el sonido a Stereo, Mono y Headphone (audífonos). ¿En dónde se conectan estos últimos?

EL MAESTRO

No es que el N64 tenga una conexión para audífonos, lo que pasa es que si conectas tu sistema a un equipo de sonido y a su vez, a éste le conectas unos audífonos, con esta opción podrás hacer que algunos sonidos bajen su intensidad para que no te molesten. Si activas la opción de Headphone teniendo tu N64 conectado al televisor, el sonido será como el de la función de Stereo.





Estimados amigos. Me permito hacerles unas sugerencias: Ustedes que tiene la facilidad, ¿Por qué no publican números especiales con tips, mapas, passwords de los libros que anuncian en los manuales de los juegos? (como el de Chrono Trigger). También quiero decirles lo molesto que estoy, ya que la revista se ha concentrado en analizar los movimientos, combos y cómo pelear con todos los personajes de muchos juegos de pelea, o cuando hablan de juegos como DKC, pues llegan a ocupar en esto hasta un 80% de la revista. Y esto lo digo aunque no sea editor de Club Nintendo.

DANNY

Puedes considerar a esta revista como auxiliar del videojugador y como sabes, en cada número publicamos tips como si se trataran de los libros especiales que mencionas, sólo que nosotros lo hacemos con juegos que causan muchas dudas.
Cuando nosotros hablamos mucho de un juego, es porque muchos lectores así nos lo piden en sus cartas. En fin, todos los que mandan sus sugerencias son editores, pues tú decides qué va y qué no dentro de la revista.

◆

¿Qué tal amigos de CN? Tengo muchas dudas sobre el Disk Drive y una de ellas es ¿los juegos del DD van a ser mejores que los del N64?, pregunto esto porque ustedes dicen que tiene más capacidad de memoria y serán más baratos.

EDUARDO VARGAS



Por la forma en la que nos preguntas lo del DD, esperamos que no estés un poco confundido. El DD es un periférico del N64, ¿esto qué quiere decir? pues que necesitarás conectarlo al N64 -tal como se ve en la foto- para que funcione, por lo tanto no es otro sistema nuevo. A los discos de este sistema, les cabe más memoria que un cartucho, pero siempre hemos dicho que un juego de más memoria no siempre tiene que ser más divertido o mejor, eso es "responsabilidad" de los programadores.

◆

Es la segunda vez que les escribo y no responden las preguntas. ¿Por qué no trae un control gratis el Mario Kart 64 aquí?

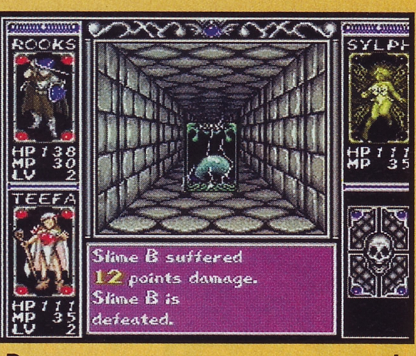
ALFONSO

En realidad esta pregunta ya la habíamos respondido, pero sigue llegando aquí a la redacción. Básicamente es por la diferencia de precios en Japón y EU. Hay que recordar que en ese país los juegos tenían (pues han comenzado a bajar) precios de 9800 Yens, algo así como 100 dólares, por tanto le convenía a Nintendo mantener esta promoción en este continente.

◆

Hace mucho yo rentaba un juego muy al estilo de Doom en una tienda especializada, pero de repente llegue un día y ya no estaba, por más que lo he buscado ya no lo he encontrado. El juego en cuestión se llama Arcana y tiene muchos elementos de la era medieval. Por favor díganme qué pasó con este juego y dónde puedo encontrarlo

MAURICIO TORREBLANCA



Pues te tenemos una muy mala noticia: el juego que tú mencionas fue lanzado en 1992 por la compañía Hal América (filial de Hal Laboratories de Japón, la cual ahora pertenece a Nintendo). Obviamente por ser un juego viejo del cual no se ha sacado una nueva versión (y porque de la edición que salió fueron muy pocas piezas), resulta prácticamente imposible conseguir este RPG que era y es muy bueno para el año en que apareció. ¡Mala suerte!, pero haber si hay algún lector que te quiera ayudar.

◆

¡Hola amigos de Club Nintendo! Hoy les escribo para hacerles una sugerencia: ¿Por qué no le agregan al Dr. Mario 1 ó 2 páginas más para poder responder a todos los que enviamos nuestras cartas?

DAMIAN ROMERO

El número de páginas varía mensualmente y dependiendo de si hay muchas cartas o no, es el número de páginas que dedicamos a esta sección, aunque como habrás notado, en los últimos meses esta sección tiene un promedio de 4.

◆

¡Y NO SE OLVIDEN DE ENVIARNOS LOS COMENTARIOS!

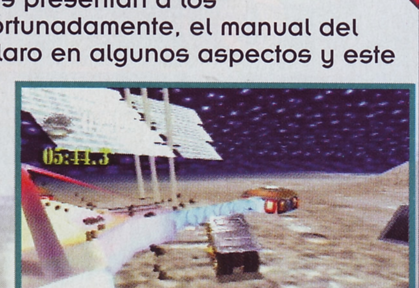
◆

Especial TRUCOS INEDITOS

Juego...	Para...	Truco...
MEGAMAN 7 (SUPER NES)	Jugar en modo de pelea/Tener todos los items...	Ingresa el password: 1415/5585/7823/6251 y presina L,R y Start simultaneamente (si quieres tener todo, sólo presiona START)
MEGAMAN 7 (SUPER NES)	Tener acceso a elegir a los 8 robots juntos...	Ingresa el password: 8735/2587/4486/8362
MEGAMAN 7 (SUPER NES)	Tener a los 4 primeros jefes y el P. Shield....	Ingresa el password: 8235/2582/1446/8362
MEGAMAN 7 (SUPER NES)	Tener algunos items ¡¡¡en la presentación!!!...	Ingresa el password: 2735/2527/4417/1342
MEGAMAN 7 (SUPER NES)	Tener ¡¡¡¡7 Beat Whistle en la Escena de presentación!!!!...	Ingresa el password: 8727/2527/4636/8362
MEGAMAN 7 (SUPER NES)	¡¡¡Tener Todos los items en la escena de presentación!!!...	Ingresa el password: 7553/8167/6215/7314

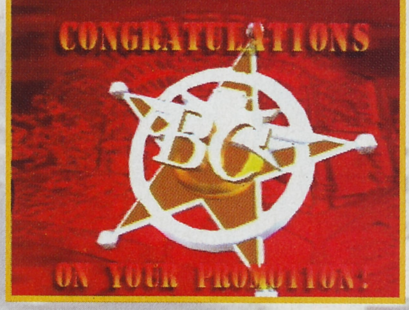
NUESTRA PORTADA

Blastcorps es un excelente juego realizado por Rare. Tal vez a muchos la trama les parezca algo simplona y hasta sin gracia, pero francamente te podemos decir que este es un gran juego y que una vez que te adentras en él, te clavas bastante para poder terminar todas las misiones que se les presentan a los Blastcorps. Desafortunadamente, el manual del juego no es muy claro en algunos aspectos y este título es un poco complejo, así que nosotros te vamos a explicar bien qué onda con lo que hay que hacer y te daremos unos tips para terminar con las primeras misiones.





Vamos por partes. El juego de Blastcorps se divide por escenas, están repartidas por el mundo y comunicadas en entre si; una vez que terminas una escena, esta puede abrir camino a otra y así sucesivamente. Cada punto dentro del mapa representa a estas escenas y como podrás ver, hay dos tipos de puntos: los grandes y los chicos. Los puntos grandes representan las escenas de "misión" y los chicos, de entrenamiento.



Por cada misión que terminas con éxito, puedes obtener una medalla. En las escenas de misión tienes la posibilidad de ganar 2 y en las de entrenamiento 1. Las medallas las obtienes de diverspas formas (más adelante lo detallaremos) y por cada 4 medàllas de oro que ganas, obtienes un ascenso de rango.

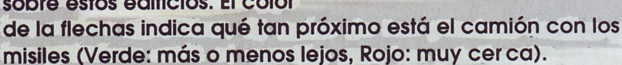


Ya mencionamos que en las escenas de misión podías ganar 2 medallas, ahora veamos cómo: La primera de ellas es de oro y la obtienes por el simple hecho de limpiar el camino del camión con los misiles nucleares. Cuando este camión llegue al final de la escena, el CPU la terminará automáticamente y tu ganarás una medalla por eso.



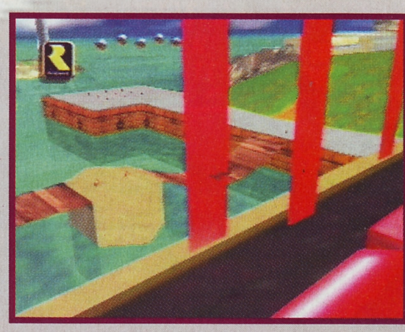


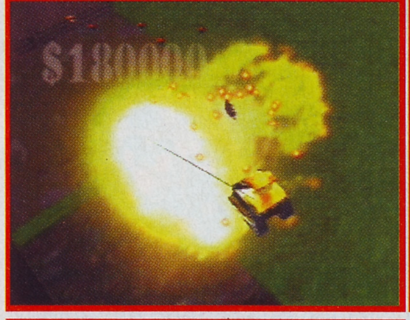
Revisa al comenzar cada una de estas misiones, el helicóptero de los Blastcorps te dará un breve paseo sobre la zona de peligro. Los edificios marcados de rojo son los que hay que destruir. Una vez dentro de la misión aparecerán una flechas sobre estos edificios. El color de la flechas indica qué tan próximo está el camión con los misiles (Verde: más o menos lejos, Rojo: muy cerca).



Al final de estas misiones, puedes ver el "Replay" de lo primero que hiciste, visto como si vinieras en la parte de arriba del camión. Esto además de verse bien, te puede servir para tener una vista de la escena que no la tendrías de ningún otro modo y te puede servir para ver muchas cosas.







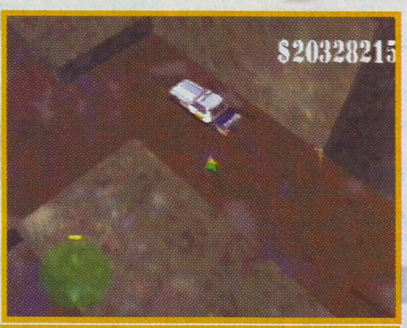


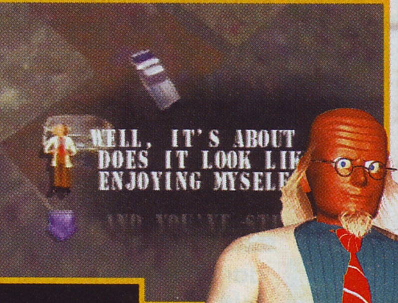
Para obtener la otra medalla de oro simplemente tienes que completar esa misma misión, pero ahora concentrándote en 3 puntos: Destruir todos los edificios que ahí se encuentren, prender todos los RDUs (unos foquitos que se encienden cuando pasas cerca de ellos, hay 100 en cada misión) y liberar a los prisioneros, esto último lo haces destruyendo algunas casas, lo cual quiere decir que si destruyes todos los edificios también encontrarás a todos los prisioneros sin ningún problema. Cuando entras a una escena por segunda vez, ya podrás tener acceso a una pantalla lamada "View Stats", en esa pantalla podrás ver qué es lo que te falta de cada punto para concentrarte en él. Una vez que obtengas el 100% en todos estos aspectos, podrás terminar el nivel (metiéndote en el camión de los Blastcorps, de lo contrario tus logros no contarán) y así ganar la segunda medalla de oro.





Además de terminar del modo que mencionamos anteriormente las escenas, en algunas de ellas tendrás que buscar también a unos científicos escondidos que te ayudarán a detonar en un lugar seguro el camión (para pronto, sin ellos no puedes terminar el juego). Estos 6 científicos se encuentran en algunas escenas que ya mencionaremos más adelante, su cualidad es que -se supone- están bien escondidos y tendrás que localizarlos (aparece un ícono del científico en el mapa del mundo cuando lo encuentras).



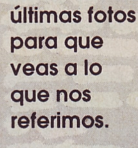


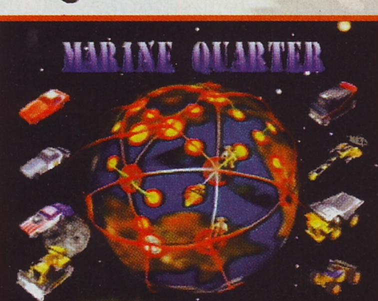




En algunas escenas de la misión, también debes encontrar unos vehículos a los que se les denomina "Bonus Vehicles". Al tomar estos coches se activan automáticamente para que los puedas seleccionar en las escenas de entrenamiento donde piden que elijas un coche. Revisa el ejemplo de las 2 últimas fotos para que veas a lo que nos referimos.





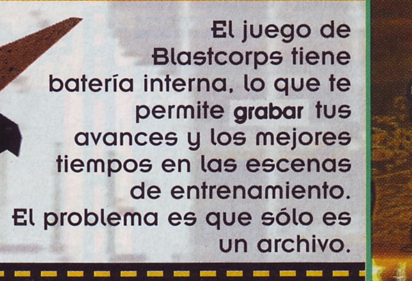




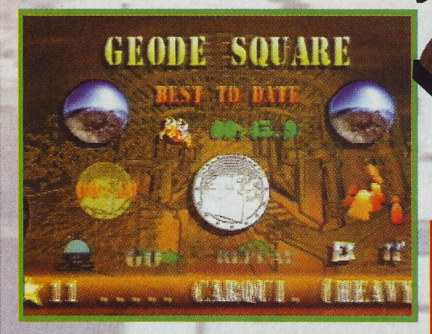


Las misiones de entrenamiento son más sencillas de explicar que las normales, pero luego te encuentras con unas bastante complejas para completarlas. Ahí te concentras en un vehículo, para conocer más sobre sus cualidades y te ponen varias misiones. Algunas veces te dan a escoger vehículo, pues debes ver con cuál es más sencillo lograr lo que te piden. En estas misiones tienes cierto tiempo para completarlas y dependiendo qué tan rápido lo hagas, será la medalla que obtengas.

Los puntos que indican las misiones en el mapa general tienen varias indicaciones que debes conocer, para saber qué te falta y qué tienes. Si el color del punto es amarillo, eso quiere decir que ya tienes la medalla o medallas de oro, otro color significa que lo que ahí tienes es plata o bronce. Los círculos que rodean el punto son de 2 colores, el verde significa que no has encontrado todos los dispositivos de comunicación de la escena y los rojos, que ya los encontraste.



Estos dispositivos son como antenas de color amarillo que están en las escenas y que se activan al tocarlos. Estos abren camino a otras escenas.



El juego de Blastcorps tiene batería interna, lo que te permite **grabar** tus avances y los mejores tiempos en las escenas de entrenamiento. El problema es que sólo es un archivo.

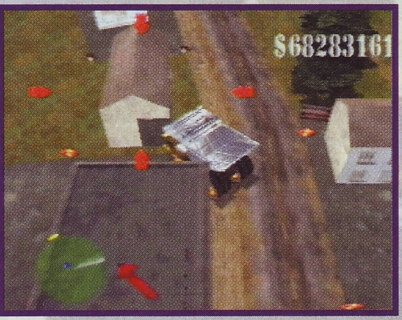


Sin embargo, este juego también es compatible con el Controller Pack y en uno de ellos, puedes crear hasta 4 archivos con las mismas características que el que se genera en la batería interna del juego; cada uno de estos archivos ocupa 14 páginas (en total de los 4 archivos son 56 páginas), pero si tienes menos de 56 y más de 14, el CPU creará solamente los archivos que quepan dentro del Controller Pack.
La ventaja de tener varios archivos además de las que ya sean han mencionado con otros juegos que usan el Controller Pack, es que en las pantallas de Status podrás comparar tus récords de tiempo contra los de otros archivos.









Antes de pasar a ver qué onda con las primeras misiones, te vamos a dar un tip muy sencillo pero que te puede ayudar en casos de emergencia (y sobre todo con el vehículo Backlash): Pégate a un edificio que quieras destruir y sin dejar de acelerar, presiona y mantén el botón Z para que tu personaje trate de salirse del vehículo. El caso es que no pueda hacerlo y lo intente varias veces. Si todo sale bien, acelerarás el proceso de destrucción del edificio al que estés intentando destruir.

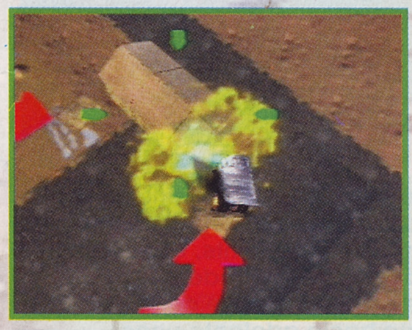


LAS MISIONES DE



Veamos cómo puedes sacar las medallas de oro en las primeras misiones de este juego.

BACKLASH





Este es un vehículo algo difícil de manejar, pues hay que destruir las cosas con la caja del coche. Para destruir la casa hay que patinar moviendo el control hacia la derecha o izquierda y presionando el botón R. Otra forma de destruir las casas con este vehículo, es saltar con las pequeñas rampas de arena (como la que hay en esta escena). Sigue las indicaciones de las flechas para poder destruir de mejor forma las casas. Tienes que hacerlo en menos de 22 segundos para obtener la medalla de oro.

SIMIAN ACRES

Como toda primera misión que se digne de serlo, esta es bastante sencilla y no creemos que represente ningún problema para ti terminarla (inclusive lo puedes hacer antes de que llegue el camión a su destino).

En esta escena obtienes el primer "Bonus Vehicle" y lo haces de la siguiente forma: Salte de tu tractor (con el botón Z) y camina hacia el tren, verás que lo puedes manejar. Ahora llévalo hasta la siguiente estación (aparecen algunas explicaciones en Inglés) y cuando aparezca la carita feliz, te podrás bajar del tren y así subirte a tomar este coche. Su cualidad es que es muy rápido en los caminos pavimentados y parejos. El problema es que pierde mucha velocidad a campo traviesa y que patina bastante.



J-BOMB

Este vehículo al principio es seguro que te va a confundir un poco, pues a diferencia de los anteriores que se manejan sólo con Izquierda y derecha, éste se va hacia donde donde mueves el control; con el botón B haces que vuele y con el A que caiga destruyendo todo lo que esté abajo de él. Destruir los edificios de este nivel no será ningún problema y tienes que hacerlo en menos de 1:20 para sacar la medalla de oro.

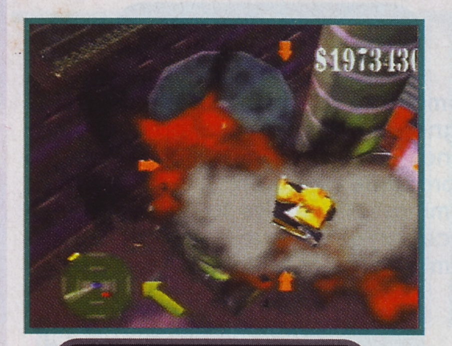


SIDESWIPE



Este es otro nivel de entrenamiento que no te va dar ningún problema, sobre todo si sigues el camino que marcaron los programadores con la línea roja. Lo bueno en este caso, es que no es necesario hacerlo a la primera vuelta, pues tienes que hacerlo en menos de 40 segundos y eso te da tiempo para unas 4 vueltas.

BLACKRIDGE WORKS



Esta escena tampoco te dará ningún problema (a lo mucho, algún RDU que no hayas prendido y que esté entre todos los elementos). Cualquiera de los 2 vehículos que hay aquí te pueden servir muy bien, aunque es más recomendable el tractor para limpiar el camino, pues hay edificios muy "duros". Otra cualidad de este escena es que hay 2 Comunication Points, pero tampoco hay ningún problema para encontrarlos.



ARGENT TOWER



Esperamos que ya domines el Backlash, pues es tu vehículo principal en esta escena.



Ahí abajo deberás empujar la caja negra con el tractor, de tal forma que hagas explotar la puerta, después de esto entra para tomar el tren que te ayudará a llegar a un área en donde está un vehículo que arroja misiles (no olvides tomar las 3 cajas negras, pues son los misiles).



Olvídate de las anteriores misiones, en esta escena es donde comienzas a ver un poco la verdadera naturaleza de los diseñadores de Rare. Nosotros estamos seguros que después de un buen rato, tu pantalla de "View Stats" no pasará de las cantidades que se ejemplifican a continuación...

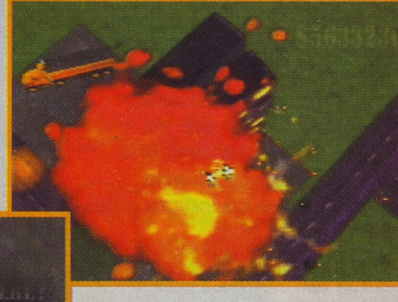




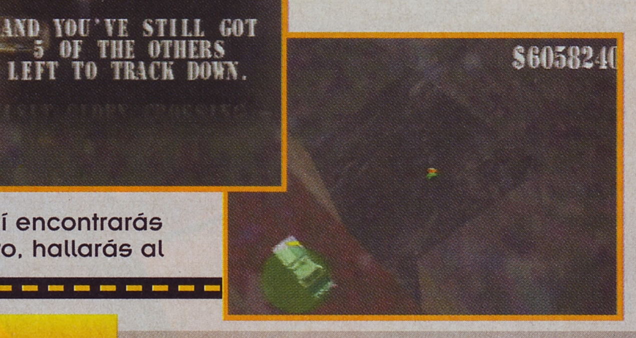
Para poder destruir los edificios que están acordonados, así como tomar los Comunication Points, debes seguir estos pasos: Vé a donde se encuentra este gran bloque de concreto y empújalo hacia adelante unos cuantos metros. Después de eso, baja a tu personaje del vehículo y camina hacia una entrada que estaba siendo bloqueada por el bloque que mencionamos.



Con este vehículo, dirígete al punto que se ve en la primera foto (muy cerca del Comunication Point que está aislado) y trata de darle a la puerta con los misiles. Una vez que lo logres, bájate del vehículo y entra a esa zona, para después seguir un camino que te llevará a donde se encuentra el J-Bomb. Después de eso, lo demás es obvio.



En esta misma misión te encuentras con el primer científico, para encontrarlo has lo siguiente: Toma el tren que indicamos hace algunos momentos y después de avanzar por un par de segundos trata de salirte del tren, si la distancia es correcta lo lograrás y ahora camina hacia la izquierda; ahí encontrarás una patrulla y después de dar vueltas por un mini laberinto, hallarás al primero de los 6 hombres de ciencia.



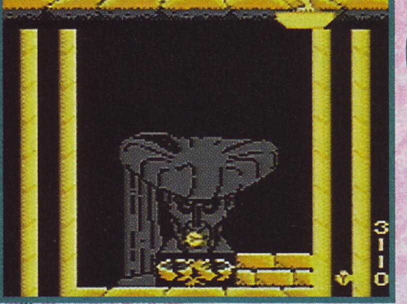


GAME VISTAZO A: Disney's THE HUNCHBACK OF NOTRE DAME

Este juego cuenta con los personajes de la película de "THE HUNCHBACK OF NOTRE DAME", pero realmente no está basado en ella, más bien cuenta con pequeños juegos en donde intervienen estos personajes, mejor pasemos a ver cada una de las opciones que tienes en este cartucho para Game Boy (que también saca ventaja de las cualidades del Super Game Boy como el marco).

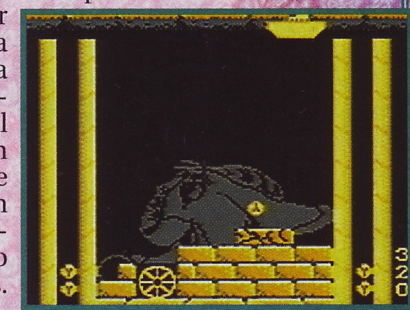
CHISELER

Esta es la primera opción de los cinco juegos con los que cuenta este título y por cierto es de las más divertidas, se asemeja al clásico juego de Arcanoid. El objetivo del juego es destruir los bloques que están en la parte inferior, por medio de la bola que tienes que evitar que se vaya por arriba con ayuda de la plataforma que tú controlas de un lado a otro. Así, cuando eliminas todos los bloques de la pantalla, puedes ver la figura que está en el fondo.



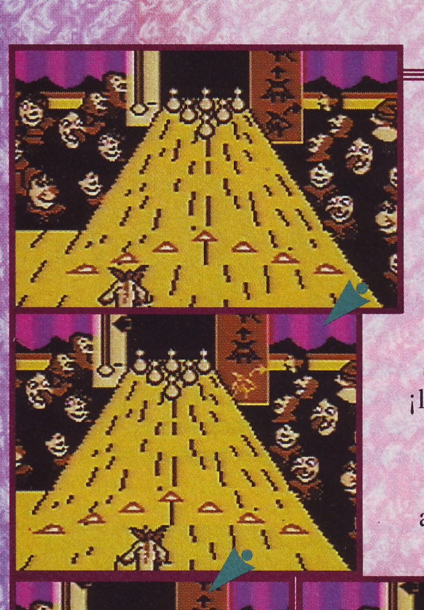
En otras ocasiones, aparecen unas palomas que vuelan hacia los lados y eliminan todos los bloques que están a su paso y esto te ayuda a pasar a la siguiente escena más rápido.

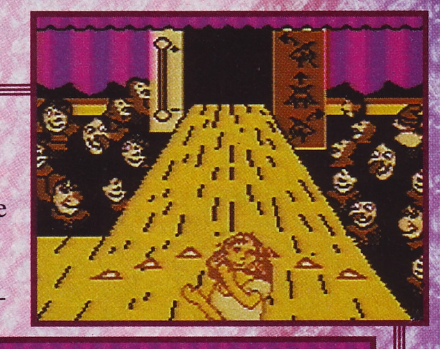
En ciertas ocasiones aparece una rueda, la cual tienes que tocar con la bola para que pases a una rueda de la fortuna donde al azar eliges un reto en el que debes hacer un puntaje específico en algún otro de los juegos.





DJALI BOWLING



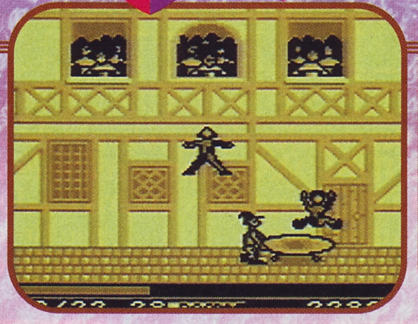


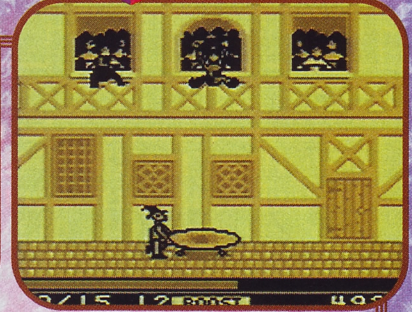
En este otro juego, es evidente que tienes que jugar bolos, pero aquí controlas una cabra que primero se mueve de lado a lado y tú tienes que fijar su posición, después seleccionas el efecto que quieres que tome (ya sea al centro o a cualquiera de los lados), después seleccionas la potencia del tiro y ¡listo! la cabra se convierte en bola y si eres bueno, puedes hasta hacer chuza, pero si logras dos chuzas seguidas aparece una chica como premio y con tres aparece el espectáculo de Can-Can.



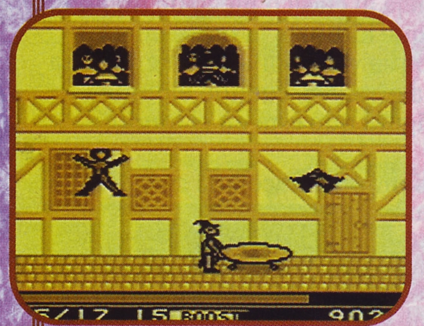


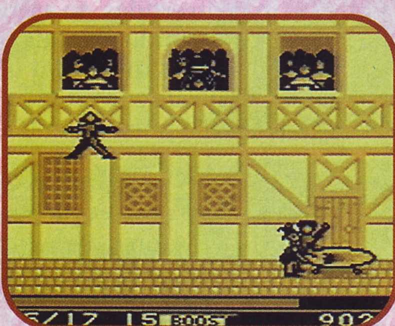




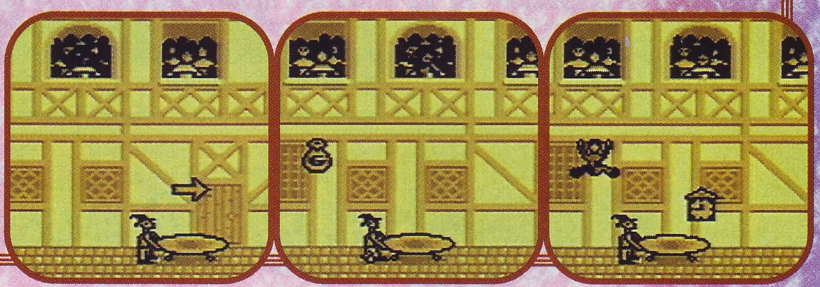


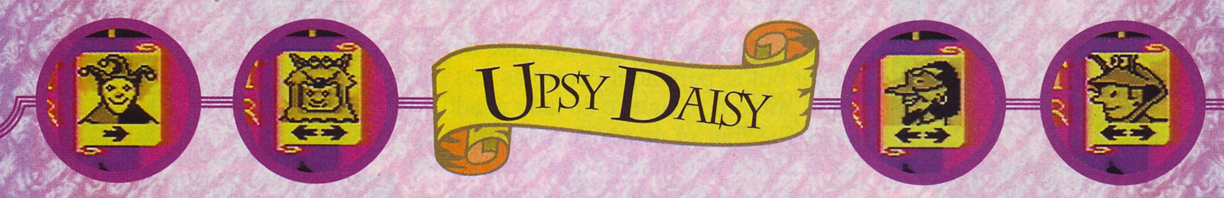
Por la sencillez de este juego, se asemeja a los primeros juegos que aparecieron con pantalla de cristal líquido de figuras fijas, aquí controlas a un personaje que está en la parte inferior y debes evitar que caigan los personajes que salen de las ventanas, para lo cual tienes que colocarte debajo de él y así éste rebote hasta que entre de nuevo en la ventana. Hay ocasiones donde tienes que pasarte de un lado a otro lo más rápido posible, para lo cual cuentas con un BOOST con el que puedes moverte mucho más rápido, pero recuerda que el BOOST es limitado, tienes que rescatar cierto número de personajes (este número aparece en la esquina inferior izquierda), al lograrlo pasas a otro nivel que es lo mismo, pero se va incrementando la cantidad de personajes que tienes que ir rescatando.



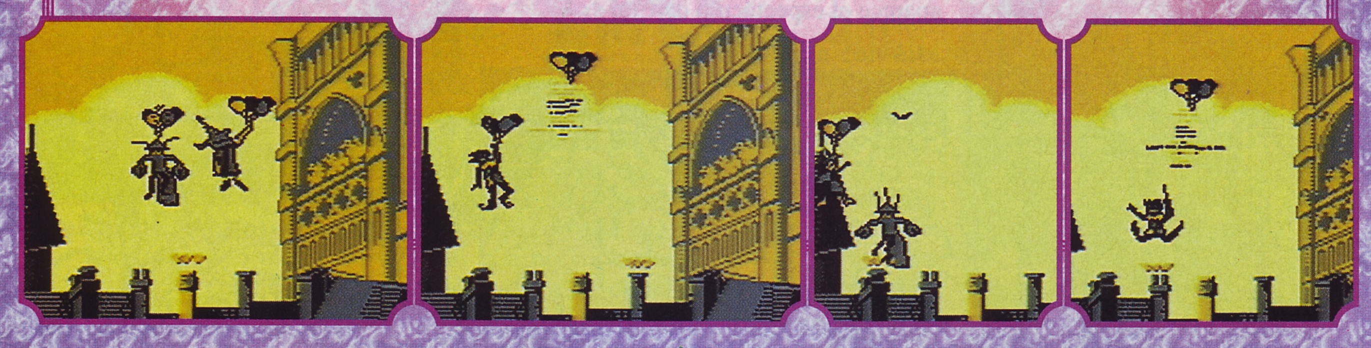


Además de los personajes que tienes que rescatar, caen otro tipo de objetos como un reloj que te da tiempo extra para lograr tu objetivo, una bolsa de oro que tienes que evitar tomarla, ya que te deja inmóvil por un instante lo que podría provocar que pierdas algunos de los personajes que estás rescatando y una flecha que incrementa el BOOST para moverte más rápido.

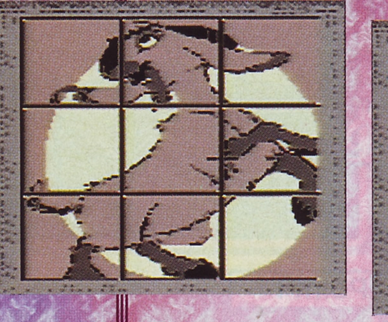




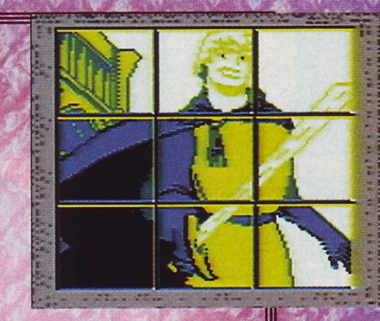
Este es el cuarto juego de este cartucho donde puedes seleccionar de entre estos cuatro personajes y el objetivo es simple: tienes que reventarle los cinco globos al oponente, para lo cual tienes dos opciones. Una es estirando el brazo de tal forma que toques sus globos cuando esté a tu lado y la otra es girar con todo tu cuerpo de tal manera que toques los globos del oponente, tienes de derribarlo por dos ocasiones para enfrentarte a otro oponente.



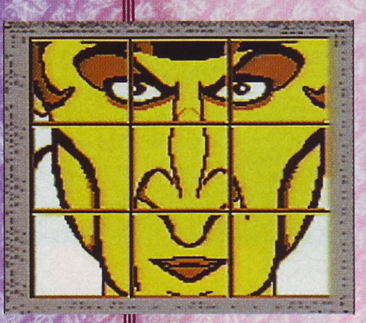
Picture Puzzle

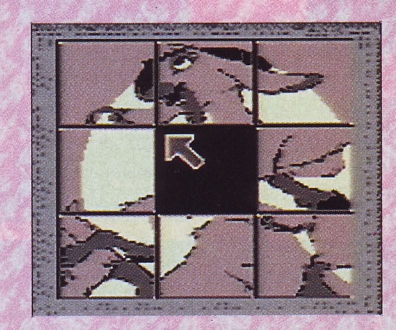


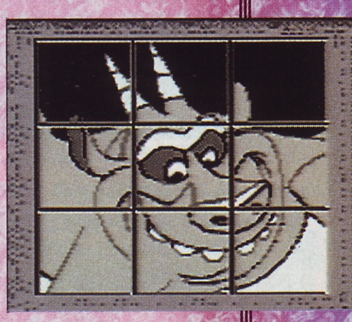




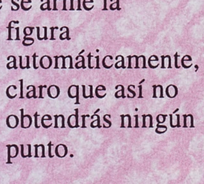
Como su nombre lo indica, este juego se trata de armar unos sencillos rompecabezas que son dibujos de los personajes de la película, obviamente lo mejor es comenzar por armar la parte superior, pero cuentas con bastante ayuda, ya que puedes estar revisando en el momento que quieras, cómo tiene que quedar la figura al final (tienes un tiempo límite para lograrlo), pero además puedes presionar Select para que se arme la figura automáticamente, claro que así no obtendrás ningún punto.















Fun Fair





Este no es en sí otro juego, más bien es una combinación de todos, ya que si logras hacer un muy buen puntaje en cualquiera de los juegos que ya revisamos, te dan una especie de password para entrar a esta opción donde tienes que pasar situaciones específicas en los diferentes juegos.

Como te puedes dar cuenta, no es exactamente uno de los mejores juegos para adolescentes, pero puede ser del gusto de los niños, sobre todo por los personajes de la película.

TIPS de



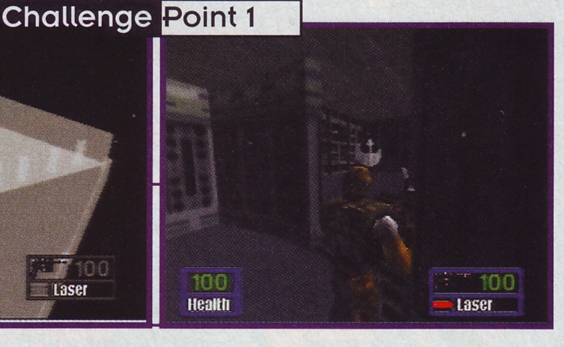
Continuamos con los Challenge Points de los niveles 7, 8 y 9 para que logr es sacar los trucos de este juego, pero recuerda que dependiendo de la dificulatd en que termines el juego con todos los Challenge Points, podrás acceder a los trucos.



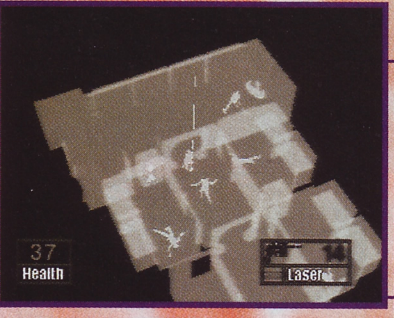


10 Challenge Points

STAGE 1 — Challenge Point 1



Al comenzar en este nivel, salte del cuarto y después justo a la izquierda está el primer Challenge Point en un cuarto con una pequeña rampa.





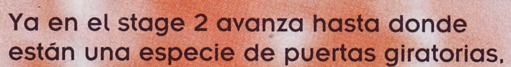


Challenge Point 2

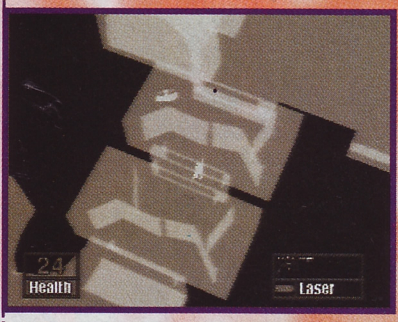
Después continúas tu camino y eliminas a cuanto enemigo se te pone enfrente, al pasar unos pequeños cuartos tipo dormitorios a la derecha está el segundo Challenge Point justo antes de donde está el elevador.

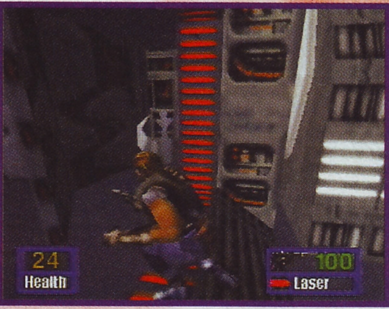


STAGE 2



Ya en el stage 2 avanza hasta donde están una especie de puertas giratorias, en el segundo cuarto en la esquina de arriba a la izquierda está oculto el tercer Challenge Point, para tomarlo tienes que ser rápido y avanzar en el mismo sentido en que gira la estructura.

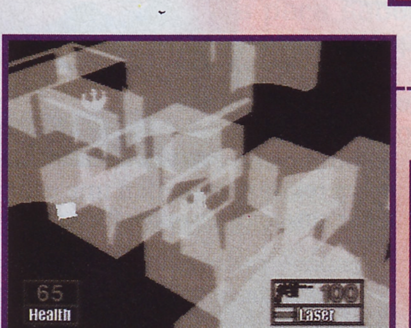




Después de pasar la cuarta habitación de puertas giratorias en la esquina arriba a la izquierda, está oculta una vida extra, recuerda moverte rápido y en el mismo sentido para evitar daño al tomar la vida.



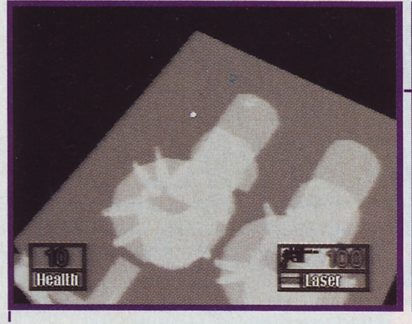
Challenge Point 4

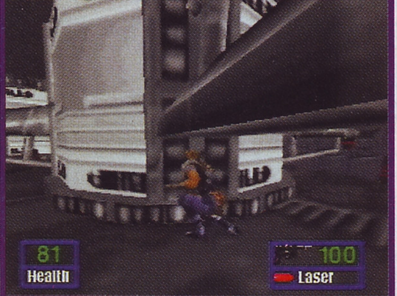










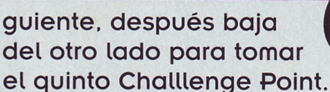


Challenge Point 5

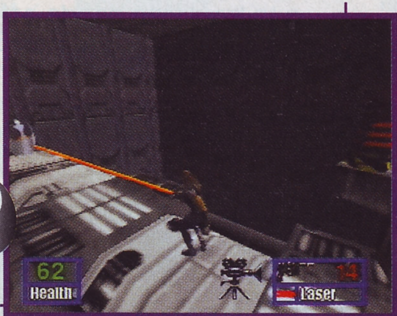
Después de bajar por el elevador, avanza por el pequeño puente hasta la estructura que está girando y sube en ella, agáchate para pasar el primer obstáculo y salta para pasar el si-







guiente, después baja del otro lado para tomar el quinto Challlenge Point.





Este es pan comido, ya que sólo tienes que saltar a la estructura de la izquierda y tomar el sexto Challenge Point.

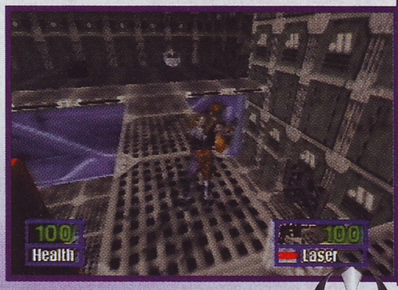


Challenge Point 6

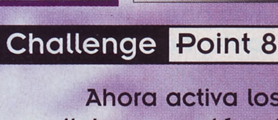
STAGE 3

Challenge Point 7

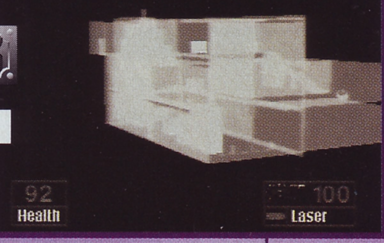
Sube al primer piso con ayuda de las cajas y en el cuarto de la derecha está el Challenge Point 7, recuerda que tienes que activar los switches de la plataforma baja entrando a la izquierda, para abrir las compuertas.



STAGE 3



Ahora activa los switchs que están al fondo, para abrir el cuarto que está a la izquierda y al fondo en el primer piso donde está el Challenge Point 8.





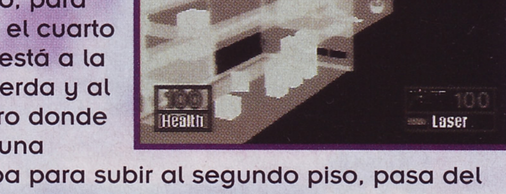
Challenge Point 9

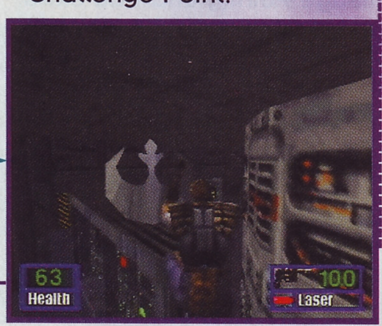
STAGE 3

Al salir de zona donde están las estructuras que giran (a la derecha) se ve el cuarto Challenge Point que esta sobre un base, para alcanzarlo salta desde la orilla del último cuarto, así logras tomar el Challenge Point.

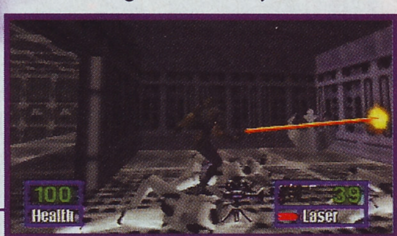


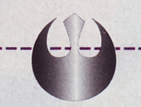
Ahora activa los switches que están al fondo, para abrir el cuarto que está a la izquierda y al centro donde hay una rampa para subir al segundo piso, pasa del otro lado y en la puerta de la izquierda está el Challenge Point 9, junto con varios enemigos que debes eliminar para tomarlo.



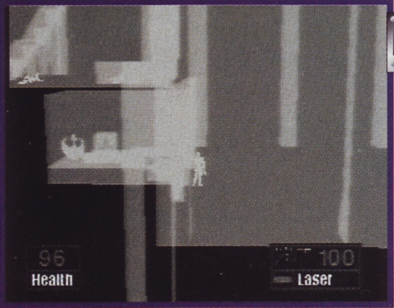






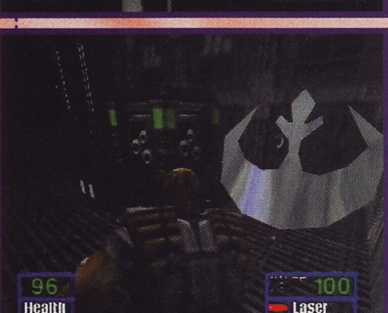


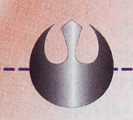
Challenge Point 10





Después de eliminar al jefe de esta escena, no subas, primero dirígete a la súper computadora y detrás de ella está el Challenge Point 10.



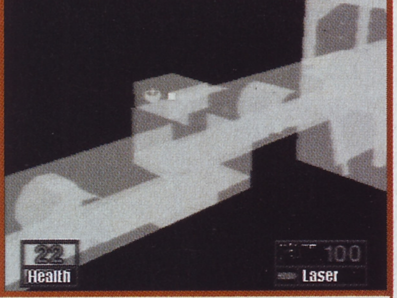




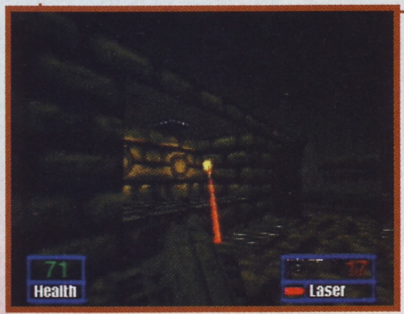
SEWERS OF IMPERIAL CITY

9 Challenge Points

Challenge Point 1



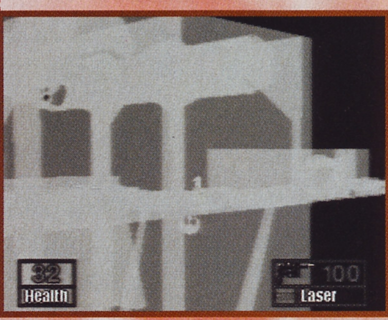
Después de bajar por la zona de compuertas, continúa avanzando y justo antes de pasar la segunda especie de rueda, dirígete a la izquierda donde está un hueco en la pared, métete y abre el muro presionando el botón R y de inmediato elimina al enemigo que está del otro lado, para después tomar el primer Challenge Point.



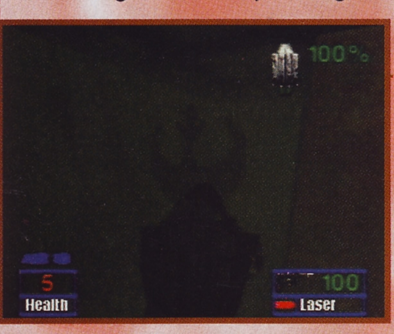




Challenge Point 2



Un poco más adelante, hay una zona donde te sumerges y justo debajo de la primer plataforma que está a la izquierda, está el segundo Challenge Point bajo el agua.





Challenge Point 3



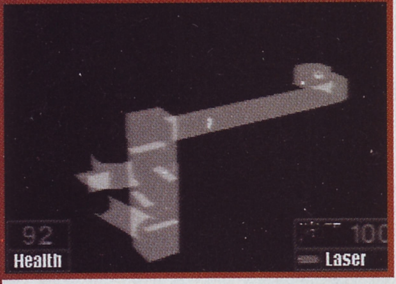
Ahora entra en el tubo que está abierto en la pared de la derecha, al fondo hay una zona de agua, sumérgete y encontrarás dos switches, actívalos para que se abra un pequeño cuarto entre los dos donde está el tercer Challenge Point y una vida extra.



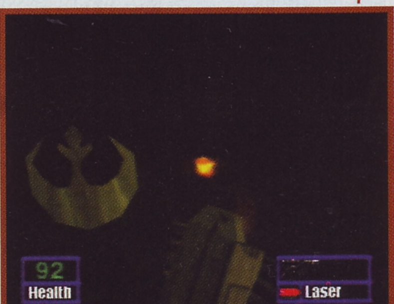




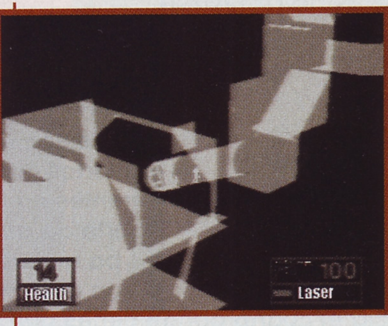
Challenge Point 4



Después sube y entra en el hueco que está arriba y continúa avanzando por el tubo hasta el final, después sube con ayuda del Jetpack y en lo más alto a la izquierda hay un pasillo, entra por él y al final encontrarás el Challenge Point 4.



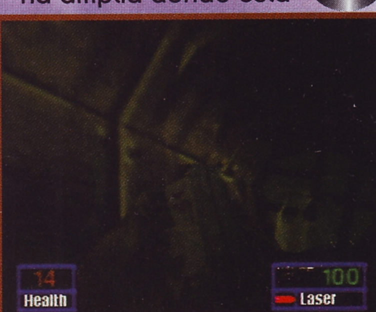
Challenge Point 5



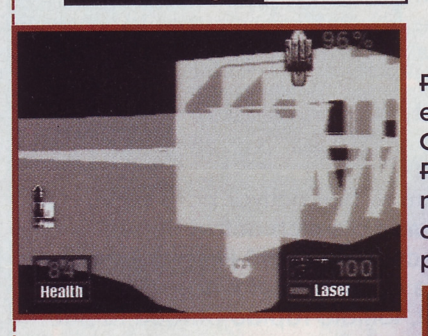
Ahora regresa y al ir bajando justo al frente (más o menos a la mitad) hay otro pasillo en curva, entra por él y al salir del otro lado, elimina el pequeño cañón y baja para tomar el quinto Challenge Point en un pequeño tubo, desde el cual puedes ver la zona amplia donde está el Challenge Point 2.



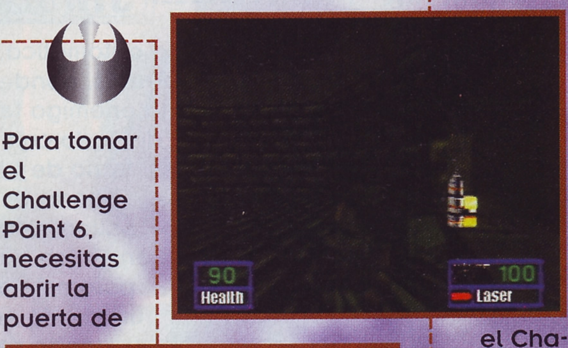




Challenge Point 6



Para tomar el Challenge Point 6, necesitas abrir la puerta de seguridad y después dirígete a la izquierda, ahora sumérgete y elimina al enemigo, ya que en el fondo está el sexto Challenge Point.

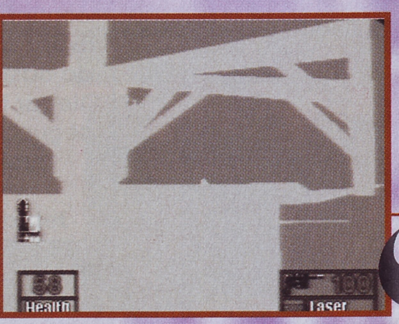




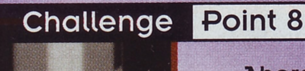


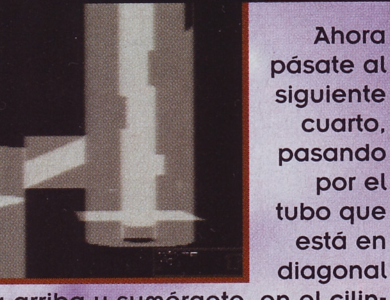
Challenge Point 7





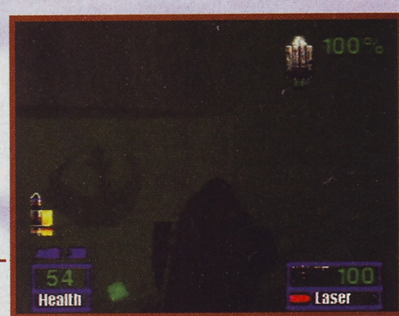
Después de pasar el largo pasaje bajo el agua, sales a un cuarto con una barra de acero que gira alrededor del centro, pues justo arriba está el séptimo Challenge Point cerca del centro del otro lado de donde está la salida.





Ahora pásate al siguiente cuarto, pasando por el tubo que está en diagonal hacia arriba y sumérgete, en el cilindro del centro hay un pequeño hueco en donde está el Challenge Point 8.





Challenge Point 9

Ya sólo falta un Challenge Point en esta escena, para lo cual tienes que tomar el Force Field que está en un cuarto oculto que aparece entre los dos switches, que están arriba del Challenge Point 8. Al activarlos, después sigues avanzando y tienes que activar dos switches más que están en cuartos diferentes en la parte de arriba y así se muevan los engranes que te dejan el camino libre hacia el cuarto donde tienes que ir por la derecha, donde está el Challenge Point 9 en un pequeño hueco del cilindro del centro.



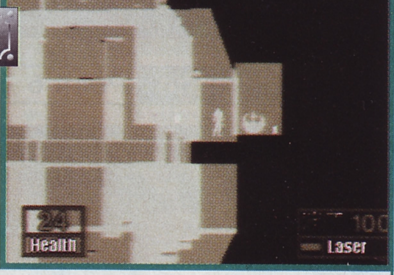


XIZOR'S PALACE

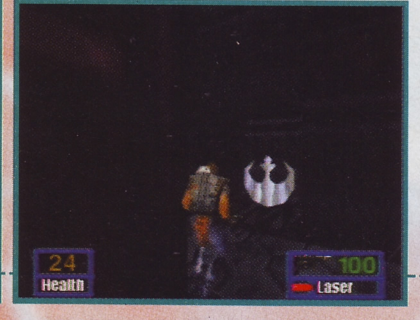
10 Challenge Points

Challenge Point 1

STAGE 1



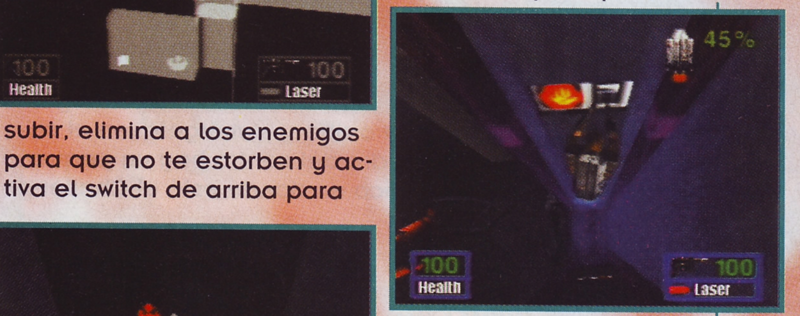
Después de pasar la puerta automática, entras a una parte de dos niveles, donde tienes que eliminar a cuanto enemigo te moleste para después subir y del lado contrario de la puerta de salida está un switch que debes activar para continuar, pero este mismo switch activa la puerta de un cuarto oculto que está justo detrás de ti donde se encuentra el primer Challenge Point, tómalo rápido porque la puerta no dura mucho tiempo abierta .

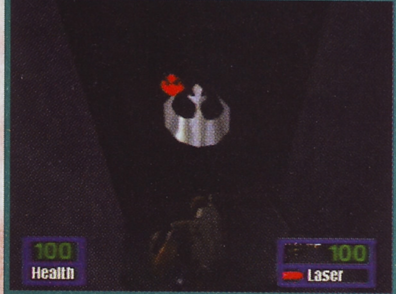


Challenge Point 2

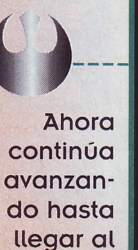


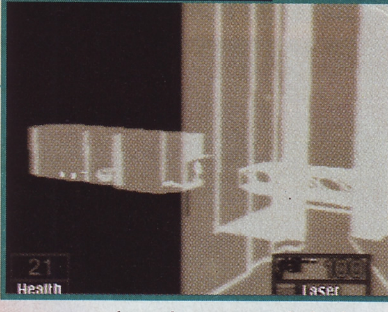
Poco más adelante llegas a un elevador, no actives el switch, mejor utiliza el Jetpack para subir, elimina a los enemigos para que no te estorben y activa el switch de arriba para que el elevador baje más a un pequeño cuarto, donde está el segundo Challenge Point y una vida extra.



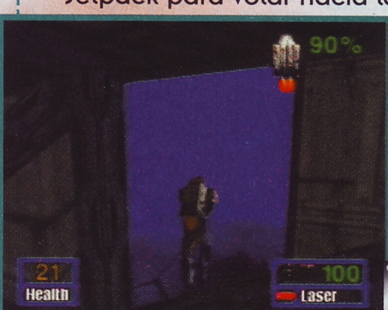








Ahora continúa avanzando hasta llegar al segundo puente, pero antes de pasar del otro lado y terminar el stage, utiliza el Jetpack para volar hacia la derecha y hacia el fondo, después en la esquina sube un poco y a

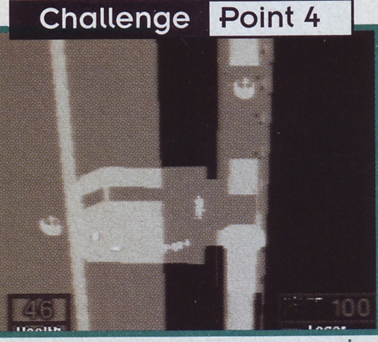


STAGE 1



Ahora continúa tu camino hasta llegar al primer switch, actívalo, entra al elevador y utiliza el Jetpack para subir a lo más alto, de donde verás un pequeño hueco a la izquierda con el Challenge Point 4.

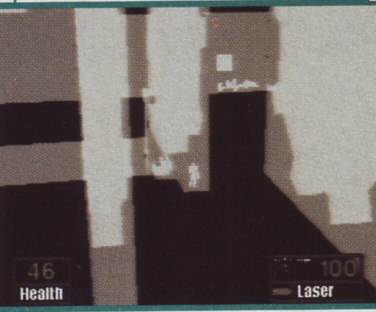
Challenge Point 4



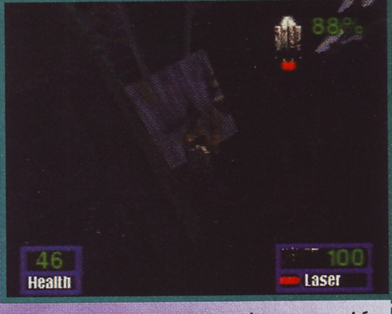


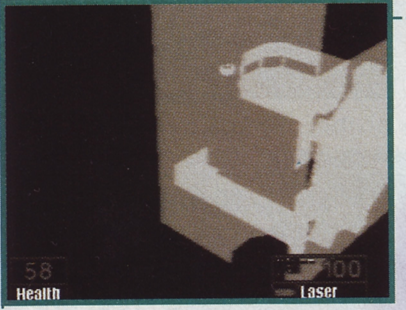
Challenge Point 5

STAGE 2



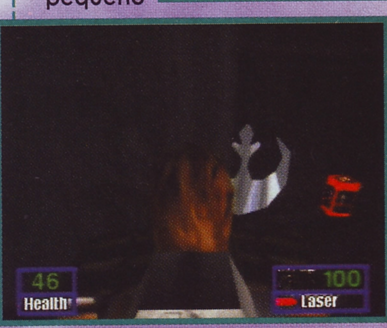
Continúa por el camino que se abrió con el switch y al llegar a los engranes gigantes, avanza hasta el segundo (o sea el que se mueve lentamente) y baja por donde gira este engrane, ya que abajo en un pequeño hueco está el quinto Challenge Point y además puedes llenar tu energía.





Challenge Point 6

Justo en el hueco donde está el Challenge Point 5 presiona el botón R, para abrir la puerta hacia un pasaje secreto que te lleva a la parte exterior del cuarto, donde está el primer switch y en donde está el sexto Challenge Point, seguramente este es Challenge Point, que los desesperados no encontrarán.





STAGE 2



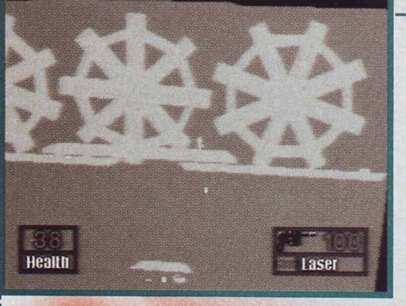
la izquierda de las ventanas verás un cuarto con un enemigo esperándote, elimínalo y dentro de este cuarto está el tercer Challenge Point y algunas otras cosas.





Challenge Point 7

Poco después llegas a otra zona de engranes donde tienes que usar el Jetpack para bajar suavemente entre el primero y el segundo engrane, ya que abajo hay un hueco donde está el séptimo Challenge Point.







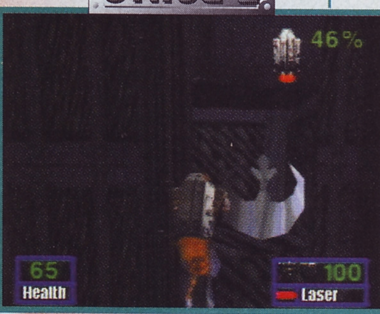
Challenge Point 8

Al llegar al cuarto circular, baja con ayuda del Jetpack rodeando la columna del centro y poco antes de llegar hasta abajo verás un pequeño hueco con el Challenge Point 8.



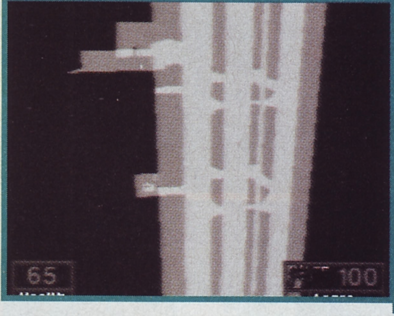


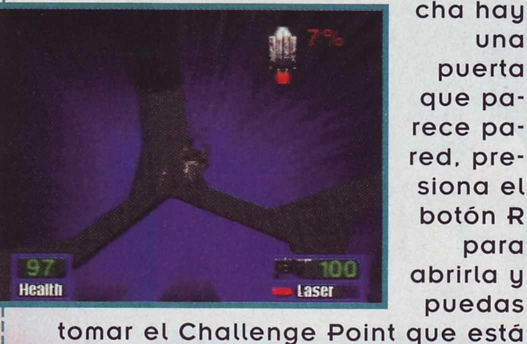
STAGE 2



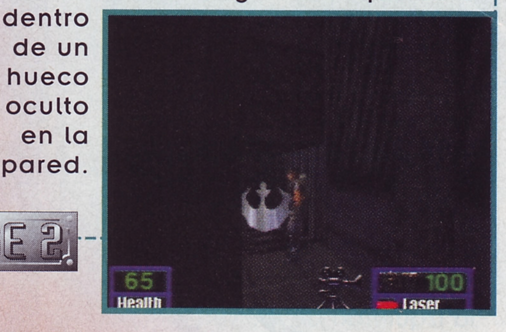
Challenge Point 9

Después de donde tomaste el Challenge Point 8 sube al nivel de arriba y un poco a la derecha hay una puerta que parece pared, presiona el botón R para abrirla y puedas tomar el Challenge Point que está dentro de un hueco oculto en la pared.





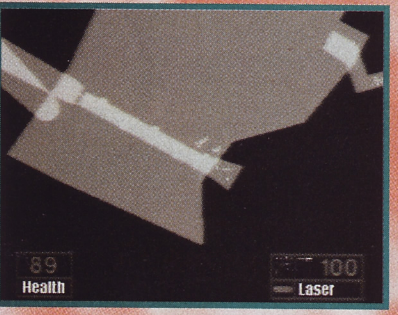


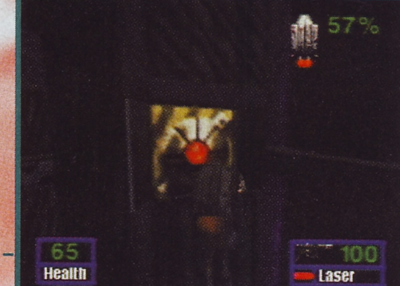


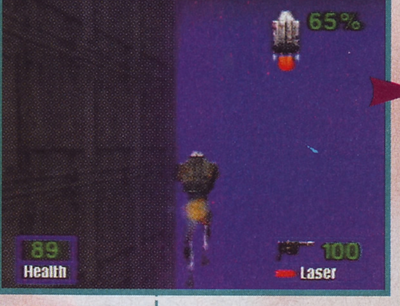
Challenge Point 10

STAGE 2

Ahora tienes que activar los switches verdes que están alrededor de la columna del centro para que se abra la puerta, que está a la izquierda de lugar por donde entraste al cuarto circular y que es la salida que te lleva hacia una zona abierta donde está un puente y justo en la parte de atrás (o sea por donde comienza), pégate a la pared y presiona el botón R para que se abra un cuarto secreto donde está el último Challenge Point.









ARCADIAS

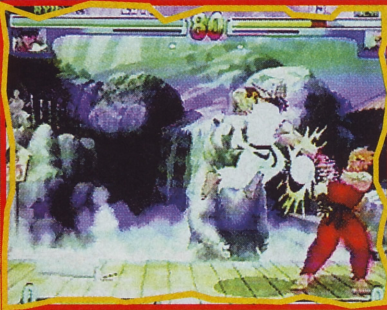
Por fin CAPCOM se decidió a lanzar el ya tan esperado Street Fighter III: "The New Generation" y es que después de la fiebre que causó el Street Fighter II, todos nosotros (los fanáticos de S.F.) nos moríamos por la siguiente versión; pero por primera vez en la historia de los videojuegos, entre la segunda y tercera parte de un juego, aparecieron varios basados en la secuela, pero que crearon toda una leyenda en los videojuegos y prueba de esto son las versiones intermedias que fueron Street Fighter II: "Champion Edition", donde ya puedes seleccionar al mismo personaje, Street Fighter II: "Hyper Fighting" con nuevos poderes y mayor velocidad, Super Street Fighter II: "The New Challenger" donde 4 nuevos personajes se unen al torneo y se le da un apariencia nueva a todo el juego (por cierto, con este título estrenaron el CP SYSTEM II) Super Street Fighter Turbo, aquí hace su aparición Akuma, Street Fighter: "The Movie" (nada que ver, pero cuenta); Street Fighter Zero, una especie de pre-secuela,aquí todo se desarrolla cuando eran jóvenes, con nuevo "look" y técnicas de juego. Street Fighter Zero 2, con nuevos personajes. Street Fighter Zero 2 Alpha, con una nueva opción para jugar en equipo de dos personajes y por último Street Fighter EX, con gráficas poligonales, si no te has dormido con todo este rollo, te vas a explicar cuánto tiempo estuvimos esperando este juego.

KEN RYU ALEX YUN IBUKI DUDLEY

De entrada, en Street Fighter III después de seleccionar personaje, te da escoger de entre tres Súper Art, que como sabes, son los poderes especiales que puedes ejecutar ya que hayas llenado cuando menos una de las barras de Súper, que están en la parte inferior de la pantalla.



Pero además cuentas con un ataque que se marca presionando ▼ dos veces rápido, ejecutas un pequeño salto y atacas con golpe o patada.

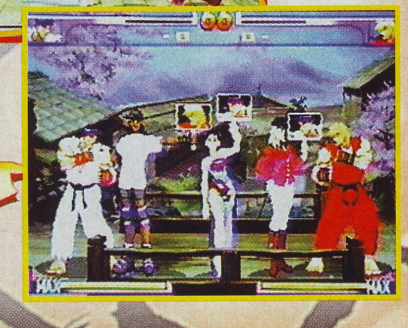


Y para recuperarte con mayor rapidez, necesitas presionar ▼ justo cuando vas a tocar el suelo y si eres derribado, recuerda que esta es una medida muy exacta y necesitas un poco de práctica.

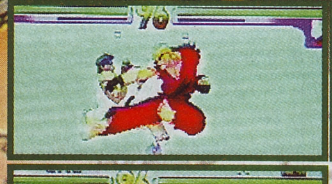


Ya cuentas con dos tipos de salto y así abrir tus posibilidades de ataque: tienes el Normal y también otro un poco más amplio que se marca tipo X-MEN: ▼▲ rápidamente.

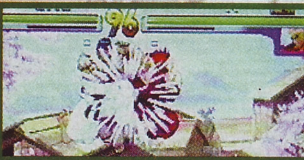
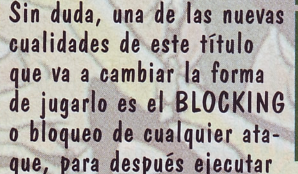
Ahora cuando se empata un combate, se pone a juicio y la decisión es por votación de tres bellas chicas.

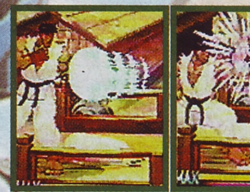


STREET FIGHTER III NEW GENERATION

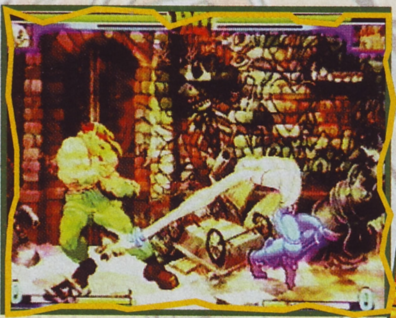





Sin duda, una de las nuevas cualidades de este título que va a cambiar la forma de jugarlo es el BLOCKING o bloqueo de cualquier ataque, para después ejecutar lo que quieras o puedas, ya que es extremadamente rápido, pero dejémonos de preámbulos y al grano, si eres lo suficientemente rápido y presionas al frente justo cuando te conectan un ataque en el aire, por arriba o de frente, bloqueas el ataque y puedes ejecutar cualquier cosa desde un simple golpe hasta un Súper, también puedes bloquear los ataques por abajo, sólo que debes presionar abajo en el control, pero esto no son los COUNTERS de Street Fighter Zero, ya que esto sólo bloquea el ataque y necesitas marcar rápido otro movimiento si quieres contraatacar. Ahora puedes ir al ataque, pero necesitas dominar este movimiento y lo puedes utilizar también para los poderes especiales.

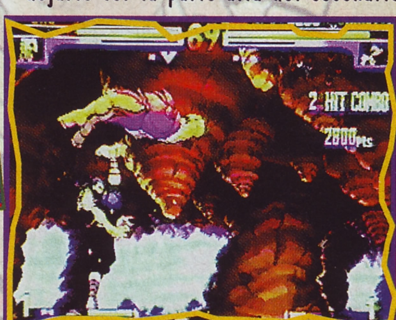


Esta escena es la de Alex, es la capital del mundo New York: sólo que seleccionaron un barrio un poco descuidado. Aquí vemos a Necro tirando a Alex y seguramente se te hará familiar.

ELENA

ORO

Ahora las escenas miden más de una pantalla de alto y cuando le conectas al oponente un ataque que lo eleve, el scroll se mueve para dejarte ver la parte alta del escenario.



Este es el escenario de Ibuki el personaje con los combos más espectaculares, pero en la foto es sometida por Dubley (el inglés que llega al encuentro en limusina y hasta con mayordomo), después vemos a Alex, también en la escena de Ibuki y como verás de round a round las escenas cambian de apariencia y hasta totalmente.





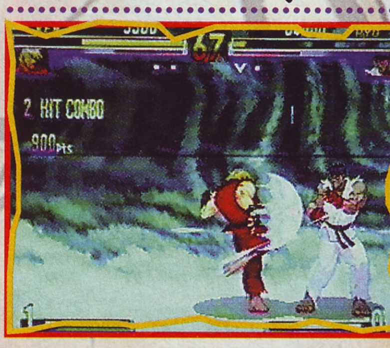


NECRO

SEAN

Si logras vencer al oponente con un Súper Art, aparece un resplandor en el fondo de la pantalla muy al estilo del Super Street Fighter II.

K.O.



La velocidad se cambió de cierta forma, ya que ahora se pueden ejecutar combos y jugadas diferentes, pero no te preocupes ya que algunos de los clásicos combos aún funcionan, pero si quieres ser de los mejores, es necesario que pruebes las nuevas combinaciones, hasta esas que en los juegos anteriores no se podían.

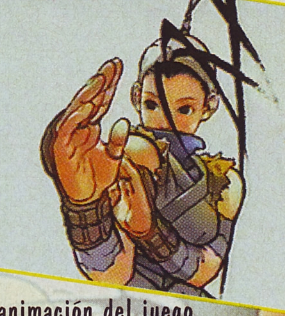
NEW GENERATION



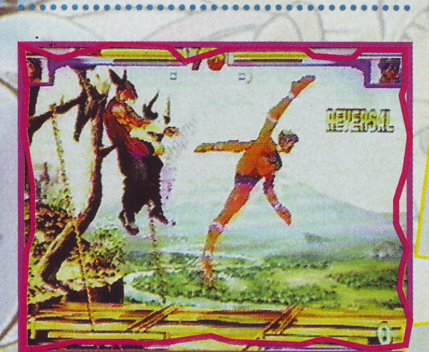


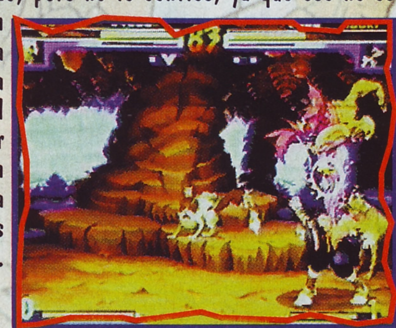
Sin duda Sean tubo un excelente maestro, observa cómo ejecuta su ataque.





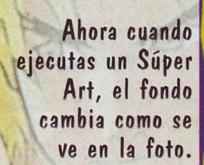
La animación del juego es estupenda, tanto en los personajes como en los escenarios, qué te parece Inglaterra con lluvia.

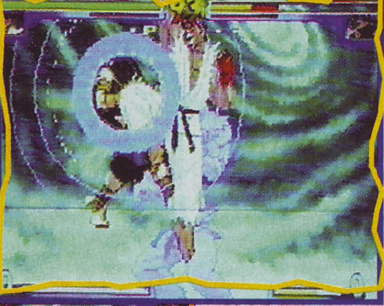




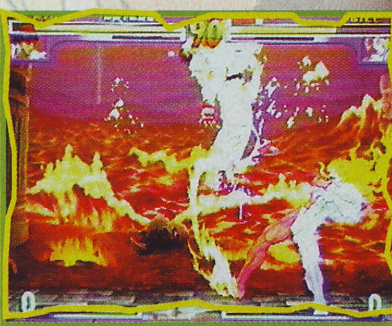
El peleador más bizarro es Oro, al que le falta un brazo, pero no te confíes, ya que eso no es ningún problema para ponerse al tú por tú con cualquiera de los oponentes.

Esta es Elena, demostrando su habilidad con las piernas en el rostro de Yang, que por cierto al parecer pelea en patines.

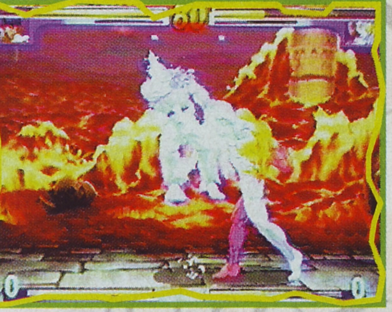




Ahora cuando ejecutas un Súper Art, el fondo cambia como se ve en la foto.



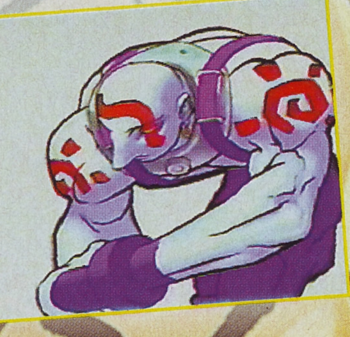
Además de los personajes a seleccionar, te enfrentas a un jefe final que se llama Gill y la pelea se desarrolla en un extraño lugar del Mar Mediterráneo, por cierto la animación del oleaje que se ve al fondo es estupenda. Gill se mueve bastante rápido, tiene poderes que te lanza y por ejemplo, un poder de Ryu no podrá detenerlo a menos de que sea un Súper Art, por otro lado el jefe está como dividido en dos lados, si te ataca con el rojo te quema y con el otro te congela.



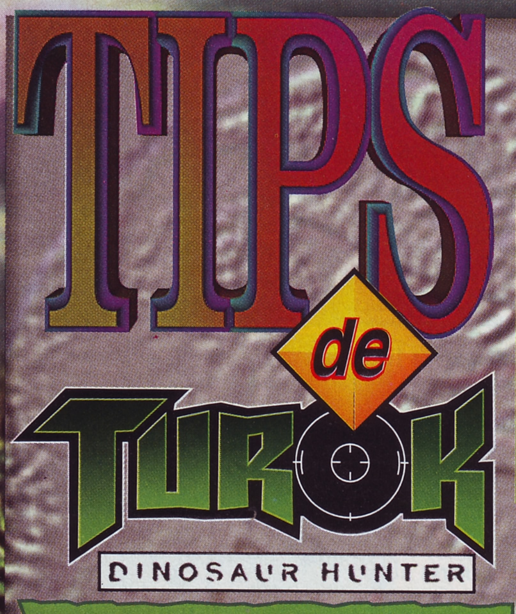
Y ahora el juego cuenta con un Zoom Out y Zoom In en ciertos momentos, como los Súper Arts.



Pero esto es tan solo, uno de los juegos que CAPCOM está lanzando y en el que utiliza su nuevo sitema para Arcadia llamado CP SYSTEM III y seguramente no hemos visto lo mejor. Por el momento sólo nos dieron 3 páginas para este artículo y seguramente hay muchas cosas que faltaron, pero tal vez más adelante veremos más acerca de este excelente título.



TIPS de TUROK DINOSAUR HUNTER



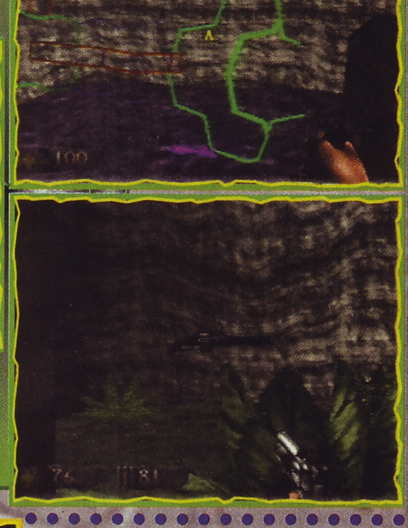
Turok es un juego muy largo y con un nivel de dificultad muy bueno. Pero con estos tips la cosa va a ser distinta, ya que si los sigues, te van a eliminar más fácilmente. Antes que nada, trata de utilizar el mapa (que lo activas con el botón L), así las cosas van a ser un poco más sencillas.

NIVEL 1



Al comenzar, camina hacia el Sur y verás que hay un puente de madera. Comienza a atravesarlo y cuando llegues a la otra orilla, camina hacia tu izquierda (con dirección al Este) y arrójate al agua. Si te sumerges un poco, podrás ver la entrada a una cueva que te llevará hasta la pistola.

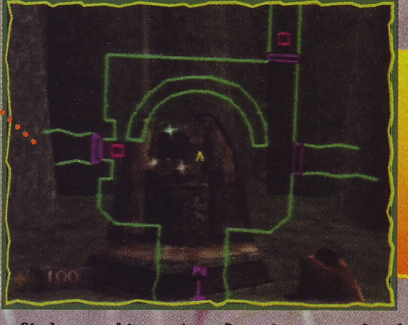




Ahora regresa y vuelve a atravesar el puente para que al llegar a la orilla, te avientes otra vez al agua pero del lado derecho (en dirección Oeste). Si te sumerges un poco, encontrarás municiones para la pistola.



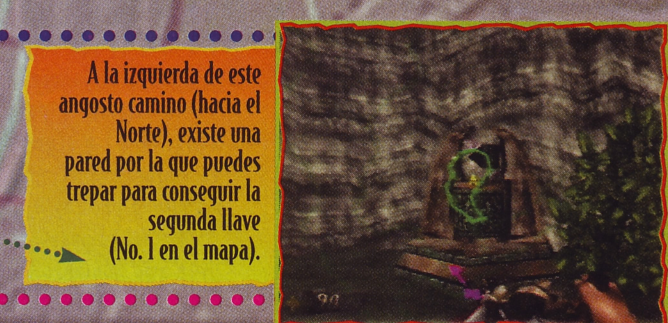
Yendo por este camino, tarde o temprano te van a eliminar... perdón, vas a llegar hasta esta parte.



Regresando al puente, continúa tu camino hacia el Sur y llegarás a una pared con forma de medio círculo. Aquí se encuentra la primera llave de este nivel.

Si observas bien, existen 3 caminos que salen de esta zona. El que va al Este, es el único que está disponible, después de pisar el switch que está frente a él.

A la izquierda de este angosto camino (hacia el Norte), existe una pared por la que puedes trepar para conseguir la segunda llave (No. 1 en el mapa).





Volviendo al camino angosto y yendo hacia el Este, a unos cuantos pasos, vas a llegar hasta esta otra parte del mapa (2) donde si te esperas un rato, aparecerá un portal hacia un bonus donde podrás conseguir la escopeta y el backpack (con el que puedes cargar más municiones) entre otras cosas.

Al salir del bonus, continúa avanzando en dirección Noreste y vas a ver que el camino se hace un poco más amplio. A tu izquierda verás que hay un tipo que se quiere pasar de listo, así que dale una lección.

Ahora por la pared que está enfrente, puedes escalar a pesar de que no tiene lianas (No.3). Arriba encontrarás la escopeta automática, municiones y a un paisano.

Si continúas por donde venías llegarás a unas ruinas. A cada lado de ellas hay un camino que te conduce hacia arriba, en dirección al Este.

Antes de ir por cualquiera de ellos, vé hacia el Este pegado a la izquierda o a la derecha del camino (según sea el caso) y al llegar a la pared verás municiones para pistola. Ahora si esperas un rato, aparecerá un portal hacia otro bonus donde podrás juntar mucha energía. Ponte muy alerta, ya que el portal puede aparecer del lado izquierdo o del derecho (4).

Ya arriba, hay una escalera que sirve de puente y que te ayuda a llegar a la parte alta de las ruinas, donde encontrarás las municiones para la escopeta. De aquí continúa tu camino hacia el Este para transportarte a otra parte del nivel.

Al transportarte, llegarás a un pasillo que te conducirá a una parte donde tendrás que saltar de un pequeño pedazo de suelo a otro, para con ello llegar a un "Check Point" y posteriormente encontrar a un pequeño amigo, al que tendrás que regalarle unas cuantas flechas para que te permita pasar (5).

Después de pasar los escalones que se abren al eliminar al tipo de atrás, llegarás a esta parte donde si eliminas a los enemigos y esperas un poco, saldrá un portal (6).



De aquí sigue el camino que se abre y va hacia el Norte, para luego cambiar e ir hacia el Oeste. Sigue de frente (cuidándote de cualquier cosa rara que salga, obviamente) y después de escalar la pared con lianas, llegarás a un camino formado con puros troncos y que te conduce hacia la salvación, bueno más bien a un lugar donde puedes grabar tu juego siempre y cuando tengas un Controller Pak con espacio suficiente.

De este lugar parten 3 caminos formados con troncos. Hacia el Este era de donde venías, hacia el Oeste hay municiones y 2 tipos que las cuidan y hacia el Norte hay más camino todavía.

Yendo al Norte, llegarás a un pozo con lava. Elimina a los 3 tipos que están en la orilla (*) y podrás activar las losas para que formen una escalera y puedas continuar tu camino para transportarte.

Con esto hemos llegado cerca del lugar donde tomaste la primera llave, el camino que va al Sur de los 3 que salen de este lugar. Activa el switch que está enfrente de ti y tanto este camino, como el que va al Oeste quedarán accesibles.

Ahora vé por este último y al final del pasillo, hay una escalera que te conducirá a donde están 2 tipos.

Elimínalos y si te dejas caer del lado derecho (hacia el Norte) caerás al agua (7). Espera un poco aquí y aparecerá un portal hacia el bonus donde obtuviste energía (el de las ruinas). Si de aquí vas al Oeste e inmediatamente hacia el Sur, llegarás a otra parte donde también sale un portal que te lleva al bonus de la escopeta (8). Estos bonus quedarán como los hayas dejado la primera vez, o sea, si tomaste todo entonces estarán vacíos.

Bueno, regresando a donde estaban los 2 tipos (si decidiste arrojarte al agua, hay una pared con lianas por donde te lanzaste), existe una escalera que da hacia el Sur por la que tendrás que subir para luego utilizar otra escalera que da al Oeste.

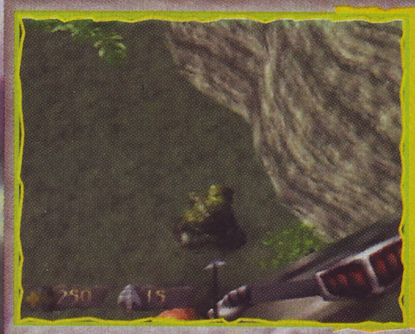
Continúa tu camino hacia el Oeste eliminando a aquellos que no les parezca correcto que pases por allí y al llegar al 9 en el mapa, salta hacia el Este para alcanzar el lugar donde está la llave número 3.



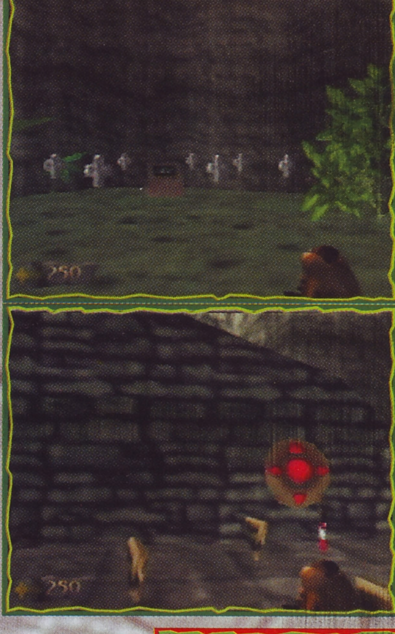
STREET FIGHTER
ALPHA
2
C L U B
Nintendo®



CLUB
Nintendo
KIRBY'S
STAR STACKER



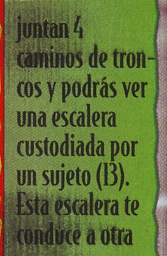
Regresa donde saltaste y de aquí vé al Noreste para que subas por las lianas, desde arriba elimines a este amigo y puedas continuar hacia la cueva que está infestada de "Leapers". Mientras disfrutas del tour por la cueva, abre bien los ojos para que encuentres energía y municiones. Aquí te recomendamos que uses el mapa, ya que es fácil perderse sin él.



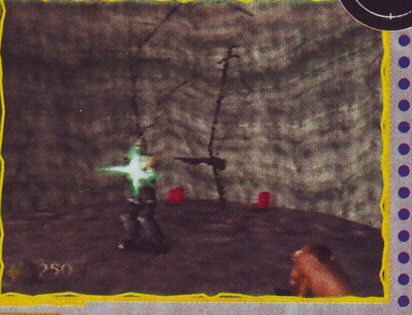
Al salir, déjate caer y toma la energía que está enfrente de donde caíste.(10) Al Norte de allí hay unas ruinas (11). En el "piso" de arriba de éstas, obtienes Spirit Invensibility, con lo que no sólo tus enemigos no podrán hacerte nada, sino que además se moverán lentamente.

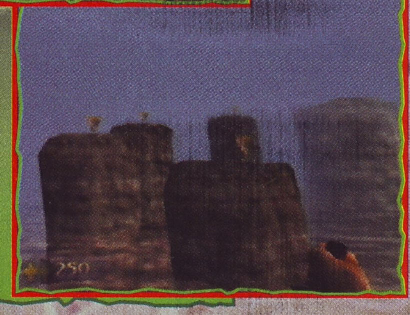


Al Oeste de las ruinas hay un "Check Point" (12). De aquí camina hacia el Noroeste, pasa por esta parte donde se juntan 4 caminos de troncos y podrás ver una escalera custodiada por un sujeto (13). Esta escalera te conduce a otra parte donde necesitas ir saltando de pedazo de tierra a otro, con esto llegas a otro lugar para transportarte.



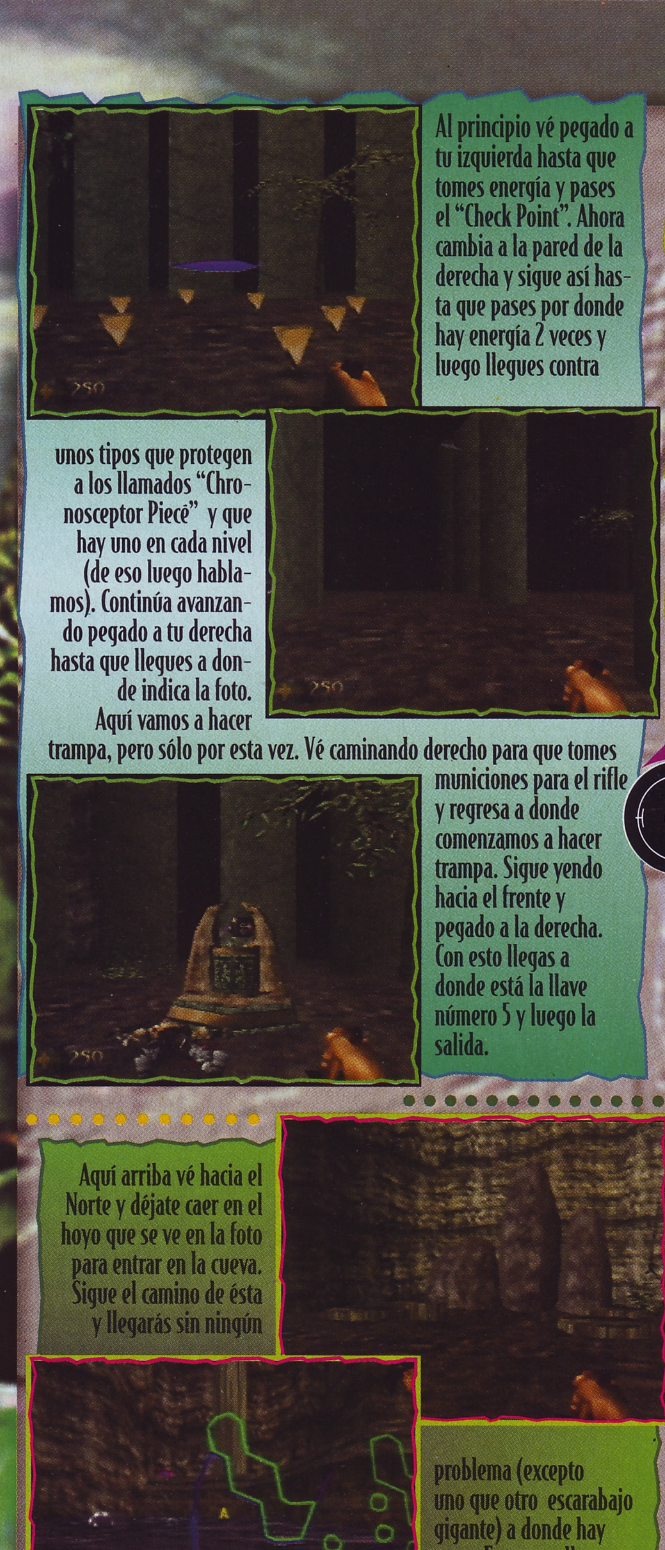
Al salir, avanza hacia el Oeste ignorando el camino que te conduce hacia el Sur. Toma el camino que va al Norte donde hay municiones. Siguiendo hacia el Oeste verás hacia tu izquierda que hay un pozo con agua, en el fondo hay energía. Ahora sí, regresa por donde venías y toma el camino que va hacia el Sur para volverte a transportar.





Esta vez apareces en una cueva con 3 caminos. El del Sur te da la 4a. llave, el que va al Este te conduce al Rifle de Asalto y el del Norte te transporta a otro lugar. Adivina cuál es el último que hay que tomar.

Aquí la situación cambia un poco ya que no hay mapa, pero no te preocupes aquí estamos para perderte más. Para que no dejes nada olvidado, vamos a hacer esto: cuando te digamos que camines pegado a tu izquierda, vas a imaginar que Turok tiene su mano izquierda apoyada en la pared que da a su izquierda y que va a caminar sin despegar la mano de la pared. Así aunque veas que hay un camino que da a la derecha y que tiene mil vidas, tú no lo vas a tomar en cuenta y vas a seguir caminando como vas.
Lo mismo vas a hacer cuando digamos que camines pegado a la derecha ¿ok?... Bueno, aquí vamos.



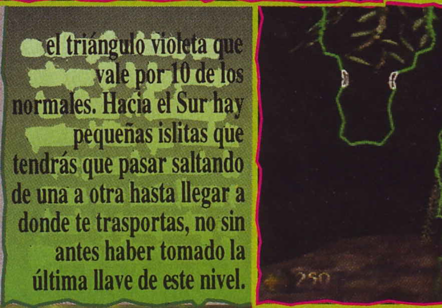
Al principio vé pegado a tu izquierda hasta que tomes energía y pases el "Check Point". Ahora cambia a la pared de la derecha y sigue así hasta que pases por donde hay energía 2 veces y luego llegues contra unos tipos que protegen a los llamados "Chronosceptor Piecé" y que hay uno en cada nivel (de eso luego hablamos). Continúa avanzando pegado a tu derecha hasta que llegues a donde indica la foto.

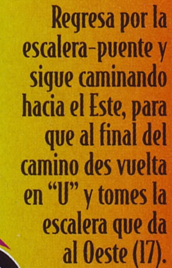
Aquí vamos a hacer trampa, pero sólo por esta vez. Vé caminando derecho para que tomes municiones para el rifle y regresa a donde comenzamos a hacer trampa. Sigue yendo hacia el frente y pegado a la derecha. Con esto llegas a donde está la llave número 5 y luego la salida.

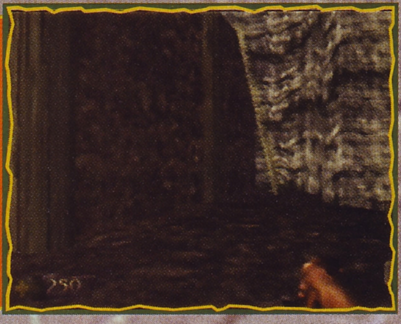
No desesperes, ya falta poco... para acabar el primer nivel, faltan 7 más. Al salir de la parte anterior, avanza hacia el Oeste y entra en el camino que te conduce al Sur, para que tomes 15 flechas "Tex" (14). Regresa y continúa tu camino al Oeste para que nuevamente entres al camino que va al Sur, donde hay un triángulo (15). Continúa tu camino al Oeste, al topar con pared hay una escalera que da al Este. Sube por ella y utiliza la escalera que da al Sur y que sirve como puente para llegar a donde hay triángulos y energía (16).



Aquí arriba vé hacia el Norte y déjate caer en el hoyo que se ve en la foto para entrar en la cueva. Sigue el camino de ésta y llegarás sin ningún problema (excepto uno que otro escarabajo gigante) a donde hay agua. Entra en ella y nada en dirección al Este para tocar tierra y tomar el triángulo violeta que vale por 10 de los normales. Hacia el Sur hay pequeñas islitas que tendrás que pasar saltando de una a otra hasta llegar a donde te trasportas, no sin antes haber tomado la última llave de este nivel.







Regresa por la escalera-puente y sigue caminando hacia el Este, para que al final del camino des vuelta en "U" y tomes la escalera que da al Oeste (17).



De esta manera, llegas a la parte anterior a esta, pero a un lugar que era inaccesible. (18) Sólo elimina a los tipos malos y transpórtate hacia...



... el centro, donde utilizas tus llaves después de eliminar a este amigo.

Aquí puedes grabar, llenar tu energía y activar los portales del nivel 2 y 3.

Nivel 2

Al comenzar el nivel, existen 3 triángulos en la parte de atrás del portal, tómalos y dirígete hacia el Sureste para que llegues a este bloque (1).

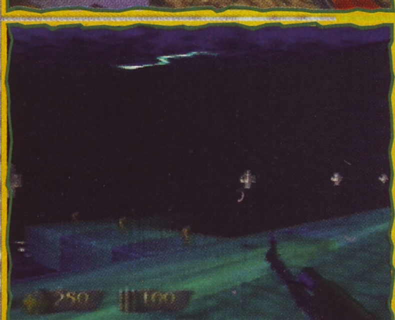
Cuando subas a él, comenzarán a salir del piso 3 columnas que te van a servir para tomar más triángulos y alcanzar la orilla de arriba donde hay municiones.

Al bajar y continuando tu camino hacia el Este, verás a un jabalí al cual si le disparas con el rifle de asalto, te va a dar más energía que si lo atacas con el cuchillo o la pistola.

De este lugar, hacia el Noroeste hay una pared con liana para que subas por ella y obtengas municiones (2).



Continúa hacia el Norte con cuidado de no caer, ya que el camino se hace un poco más angosto aquí. Llega hasta los troncos y hacia el Este hay un cuadro azul para que te transportes a otro sitio (3). Salta el precipicio y antes de meterte en este cuadro, espera un poco y un portal aparecerá. Aquí puedes conseguir muchos triángulos, algo de energía y municiones.



Al salir, entra al warp y saldrás enfrente de un tipo que tienes que eliminar para poder obtener 4 triángulos rojos (4).

Ahora bájate y regresa a los troncos.





Al ir avanzando por ellos, vas a tener que saltar varias veces por falta de troncos. Antes de que saltes la primera vez (5), colócate en la orilla, voltea a tu derecha y un poco hacia abajo, verás que hay un pasillo.

Salta hacia él y caerás en otra parte donde encontrarás a un tipo y junto a él hacia el Norte, hay una pared con enredaderas para que puedas subir.



Aparte de las flechas y la energía que encuentras, tienes que eliminar a un soldado que asecha para luego arrojarte en dirección al Norte, para caer sobre 5 triángulos y de aquí continuar tu camino por los troncos.

Ten cuidado al bajar.

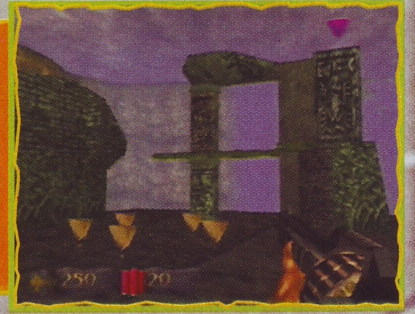
Sigue por los troncos y al llegar a esta parte (6), elimina al tipo que aguarda dentro de la cueva y toma las flechas, sigue



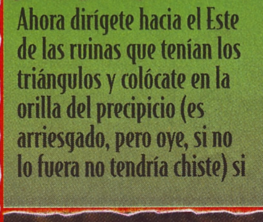
pordonde venías y al bajar de los troncos, debajo de ellos hay energía.



Revisa bien las ruinas que están junto a los troncos, ya que aquí encuentras municiones para la escopeta y triángulos (normales y rojos).







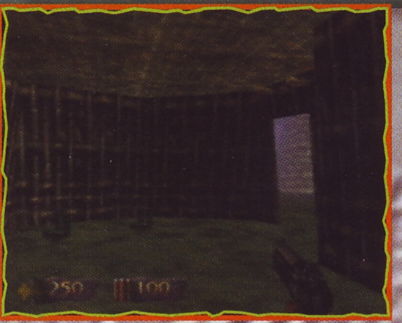
Ahora dirígete hacia el Este de las ruinas que tenían los triángulos y colócate en la orilla del precipicio (es arriesgado, pero oye, si no lo fuera no tendría chiste) si ves para abajo podrás distinguir unos troncos que llevan a tomar más triángulos (7). Al final regresarás a las ruinas.



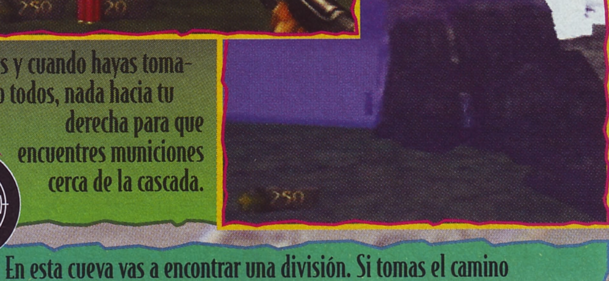


Continúa por el camino que conduce al Norte de las ruinas, teniendo cuidado de unos tipos que caen de arriba.

Sigue avanzando y al pasar el "Check Point", llegarás a una aldea (8) la cual está custodiada por soldados y uno que otro raptor. Elimínalos y revisa bien las cabañas, ya que en ellas hay municiones.

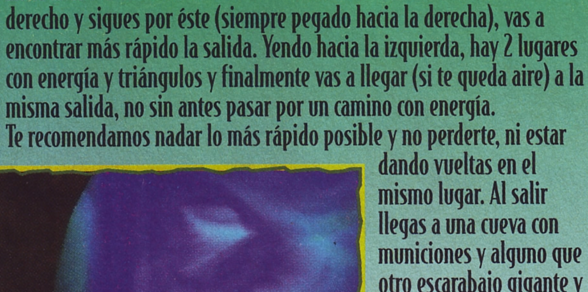


Ahora, hay que entrar en el agua. Entra por esta parte (9) para tomar los triángulos y cuando hayas tomado todos, nada hacia tu derecha para que encuentres municiones cerca de la cascada.



Continúa nadando pegado a la pared de la derecha, encontrarás energía (10) y posteriormente una cueva (11).

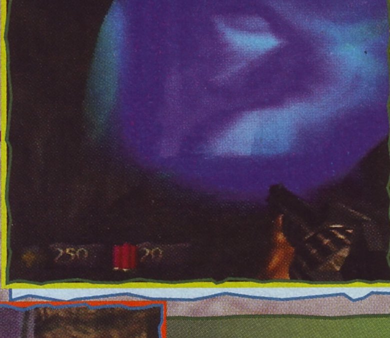




En esta cueva vas a encontrar una división. Si tomas el camino derecho y sigues por éste (siempre pegado hacia la derecha), vas a encontrar más rápido la salida. Yendo hacia la izquierda, hay 2 lugares con energía y triángulos y finalmente vas a llegar (si te queda aire) a la misma salida, no sin antes pasar por un camino con energía.
Te recomendamos nadar lo más rápido posible y no perderte, ni estar dando vueltas en el mismo lugar. Al salir llegas a una cueva con municiones y alguno que otro escarabajo gigante y al final de la cueva, si te esperas un rato verás que aparece un portal donde encontrarás mucha energía (muy arriesgado tomarla) y triangulitos.



Antes de entrar a esta toma aire, ya que el viaje será un poco largo y el juego no te muestra el mapa del interior.

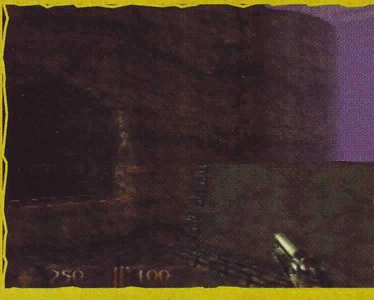




Al salir del bonus, sal de la cueva y toma la llave (12).



Si decides dejarte caer de esta orilla, caerás frente a unas chozas donde hay municiones. Continúa hacia el Este y llegarás con un pequeño amigo que te pedirá unas flechas para dejarte pasar (13).



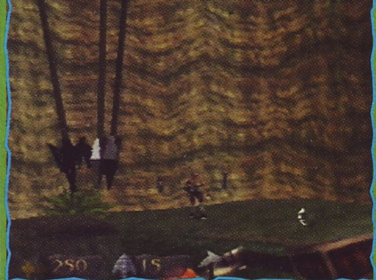


Después de aquí, si sigues avanzando llegarás a un par de ruinas. Las que están hacia el Suroeste (de donde vienes, hacia tu izquierda) tienen municiones y triángulos escondidos debajo del piso (14).

Las otras ruinas (15) te sirven para llegar a la cueva que da al oeste y que tiene municiones. Ten cuidado, ya que a veces se queda atrapado el personaje en esta pared y hay que reiniciar el juego.



Yendo al Norte te puedes grabar y siguiendo el camino llegas a otro "Check Point" y a unas ruinas donde hay flechas, triángulos y municiones (16). De aquí, vé hacia el Sur y al dar vuelta hacia el Este, ten cuidado ya que saldrán 2 de tus amigos (uno de cada lado), por lo que tendrás que preparar tus armas para eliminar al de adelante rápido y luego de atrás (17).





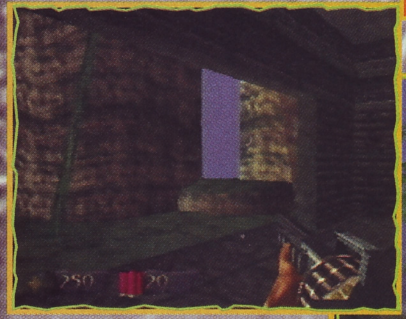
De este lugar, hay un camino que sube y otro que te lleva a unas ruinas, ambos van al Norte. Detrás de las ruinas (18) hay una cueva que si entras a ella y sigues el camino que lleva, llegarás a una división.



A la derecha no hay nada y a la izquierda se vuelve a dividir inmediatamente. Del lado derecho hay energía y del izquierdo está el camino que te lleva a unos triángulos y energía en la parte de arriba. Ya con esto, sal de la cueva y dirígete al camino que va hacia arriba.

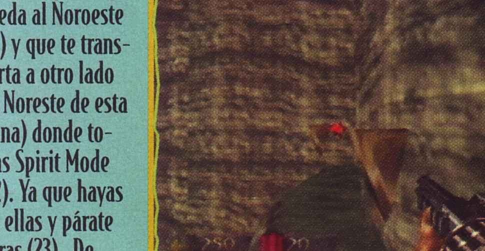
Si esperas un rato aquí (19) saldrá un portal. Continuando tu camino, llegas a estas estatuas (antes de ellas, a los lados hay energía). Pasa en frente de ellas y te vas a topar con 3 caminos. Toma el de la izquierda y podrás subir por una pared con lianas.

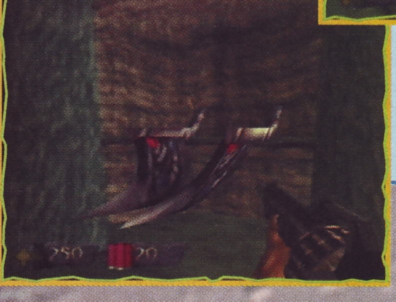






Hasta arriba hay unas ruinas donde en una de ellas hay un switch (20) que al pisarlo abre una pared que queda al Noroeste (21) y que te transporta a otro lado (al Noreste de esta ruina) donde tomas Spirit Mode (22). Ya que hayas inspeccionado bien las ruinas, vé al Sur de ellas y párate en la orilla para que te arrojes a las palmeras (23). De aquí, arrójate hacia abajo en dirección al Sur y llegarás a donde está la 2a. pieza del Chronosceptor del cual hablaremos en su momento (24).

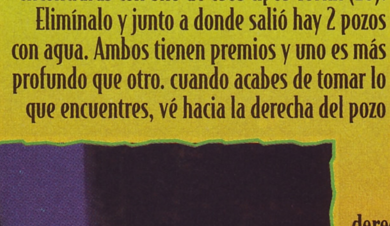




Al Sureste de aquí hay un borde donde consigues más triángulos y energía. Regresa a las estatuas y toma el camino que te lleva a la derecha (hacia el Sur) para llegar a un "Check Point" (25).



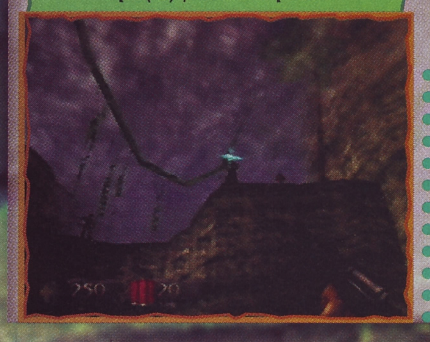
Sigue hacia el Suroeste, pero ten mucho cuidado ya que existen unos tipos que te están esperando desde las alturas. Elimínalos tratando ser lo más certero posible (26). Después de eliminarlos espera un rato, aquí (27) y saldrá un portal.



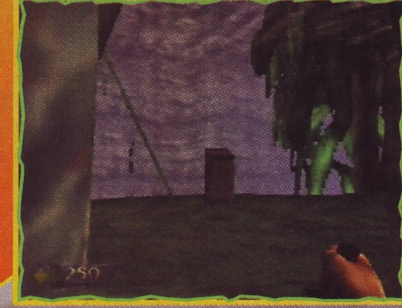
Continúa caminando por el sendero y te encontrarás con uno de esos tipos Turlin (28). Elimínalo y junto a donde salió hay 2 pozos con agua. Ambos tienen premios y uno es más profundo que otro. cuando acabes de tomar lo que encuentres, vé hacia la derecha del pozo derecho (hacia el Sur) y si miras hacia abajo desde la orilla, verás un camino formado con troncos, síguelo y llegarás a una cueva no muy larga que te lleva hacia un precipicio, el cual tendrás que saltar para llegar a una 2a. cueva.

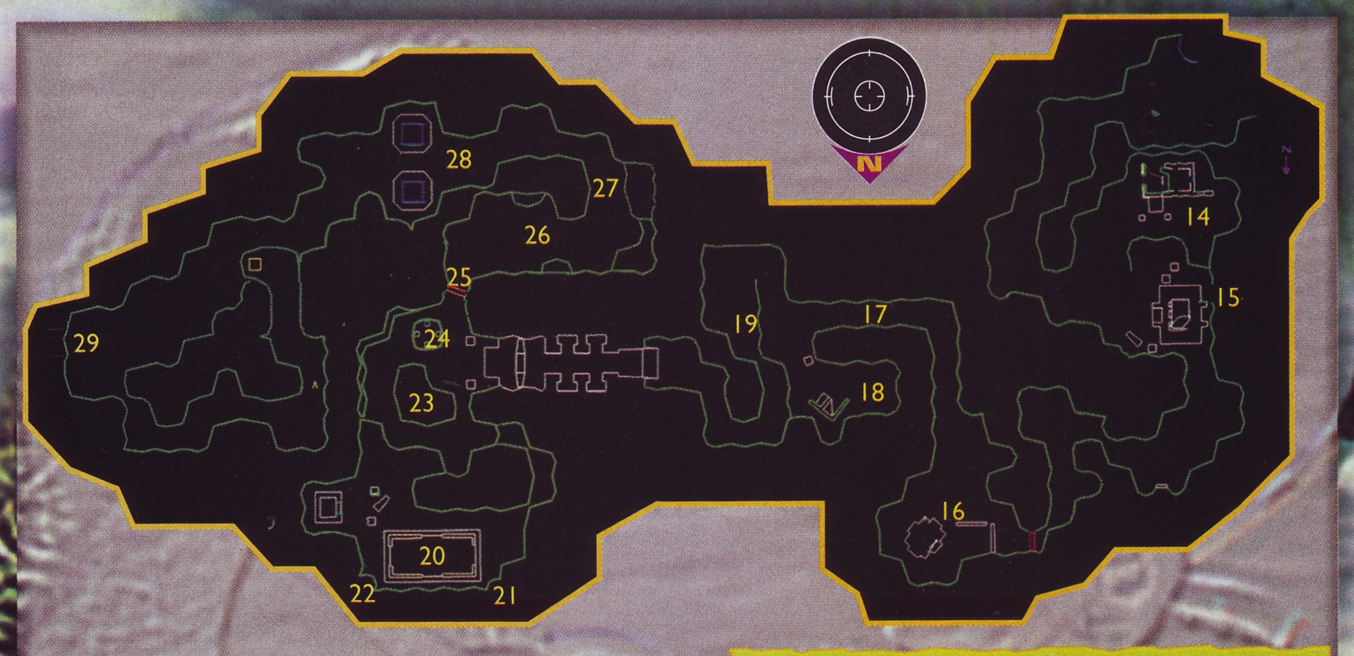




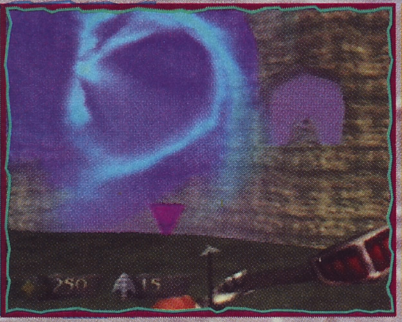


Esta última te conduce hacia donde estaban disparando los tipos (cerca del "Check Point"), aquí encuentras otro Back Pack por si perdiste el que obtuviste en el nivel uno (recuerda que si te quitan una vida, te quitará tu Back Pack y toda la energía extra que lleves).



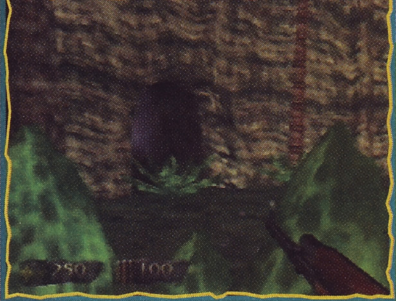


Regresa a los 2 pozos y sigue el camino que conduce al Noreste. Al llegar a un triángulo rojo (29), espera allí y saldrá un portal (no olvides que estos bonus no se regeneran en su comienzo, así que no tomes más de lo necesario, para que así dejes algo como reserva).



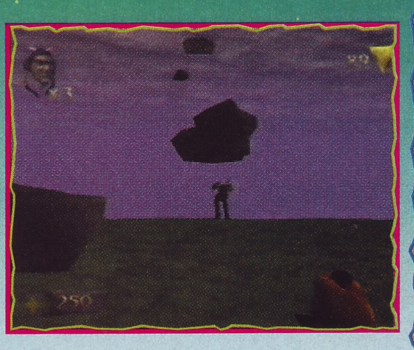


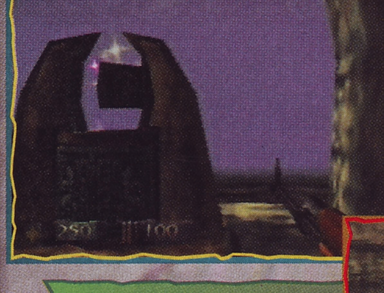
Avanza hacia el Noroeste y cuando llegues al camino estrecho donde están los triángulos, tómalos y si observas bien, a tu derecha, se alcanzan a ver unas palmeras y si recuerdas lo que mencionamos en el número anterior, por lógica debe haber suelo abajo.



Si te dejas caer, verás una cueva que te llevará a un precipicio y al igual que la vez anterior, aquí también hay que **saltar** para alcanzar la entrada de una 2a. cueva que te conduce a la 2a. llave en este nivel.

Ahora salta para alcanzar el lugar donde estaba el triángulo rojo. Sigue tu camino y llegarás a un warp. Al salir del warp yendo hacia el Sur, te podrás grabar. Hacia el Sureste hay más camino (hay que saltar) con triángulos (30). Vas a tener que saltar otra vez para llegar a donde hay 2 tipos. No les hagas nada, sólo acércate a ellos y las leyes de la Física harán el resto.





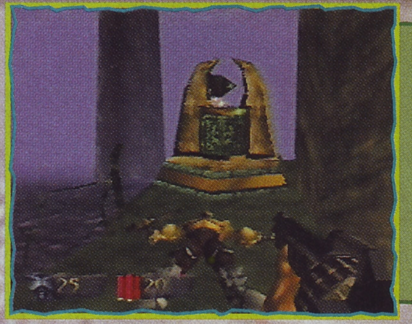


Sigue hacia el Este por donde venías y al final del camino, tendrás que dar vuelta hacia la izquierda para continuar tu camino al Norte, pasar el "Check Point" y luego ir al Sur, para subir hacia un nivel más alto de esta zona. Ya arriba, vé al Noroeste y llegarás a unas ruinas (32). Registra los pozos con agua para obtener munciones y dentro del templo hay un switch que abre una pared en un cuarto, junto al que tenía el switch. Con esto obtienes "Tex Armor", aunque te recomendamos no tomarla hasta que llegues al nivel 8.

Camina hacia el Este y llegarás a una desviación que va al Norte (31). Aquí encontrarás energía, pero ¡cuidado! existe una trampa que hay que esquivar con precaución.



Al Oeste de este templo hay un puente. Atraviésalo y llegarás a la entrada de una cueva custodiada por un Turlin. Elimínalo disparando desde el final del puente antes de que te vea, para que no te haga daño.



Continúa tu camino y al llegar al portal que te saca del nivel, toma el camino que conduce a la derecha de éste y obtendrás la última llave (41). Ahora sí, sal del nivel.



Entra a la cueva y sigue el camino que te lleva a la salida. Dentro de esta cueva hay 2 sitios importantes. en el primero (33) espera un rato y aparecerá un portal. En el 2o. (34), verás que hay un arma nueva, energía, triángulos y armadura.

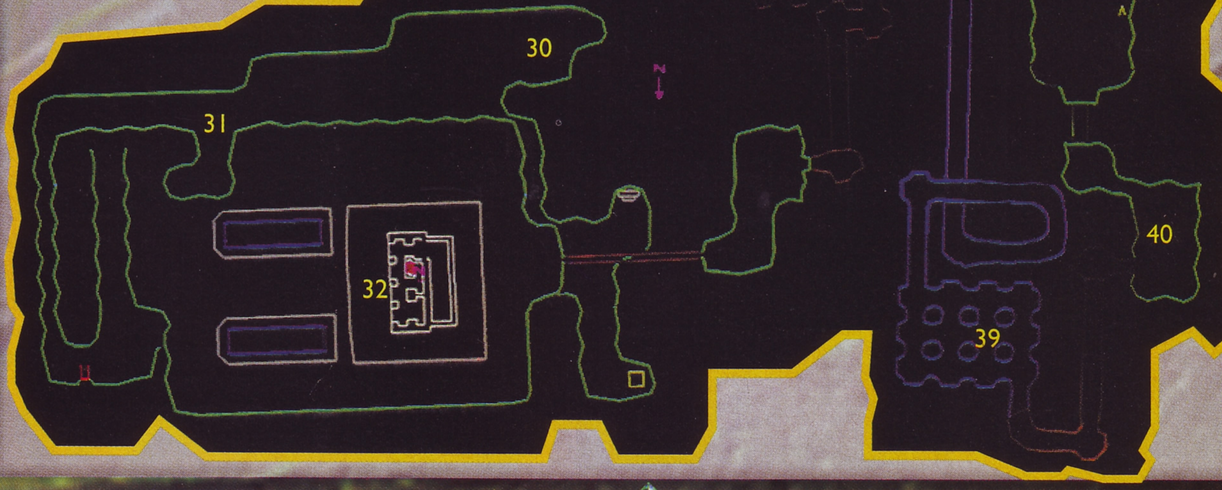
Desafortunadamente, la entrada a este lugar está tapada por rocas que salen del piso y techo y que puedes destruir usando mínimo el lanza-granadas. Esta arma está en algún sitio del nivel 3, así que olvida estos premios y luego regresamos por ellos. Al salir de la cueva, toma el sendero del lado derecho para que cargues tus armas.

Ahora si te regresas a la salida de la cueva y te dejas caer, bajarás a donde hay agua (35). Espera un rato aquí y saldrá otro portal.

Camina por el agua hacia el Norte y llegarás a una división. Del lado izquierdo está más profundo (36) y obtienes triángulos y energía. Regresa, pasa el "Check Point" y sigue avanzando hacia el Este, así sales a un lugar más abierto. Continúa caminando al Noreste (en 37 sale otro portal) hasta llegar a esta parte más profunda (38) que conduce hacia una cueva que va al Norte y luego da una vuelta de 270º para salir a la superficie. Aquí sales a una cueva y si esperas un rato (39) sale otro portal. Sal de aquí y podrás enfrentarte a un Turlin (40). Aquí también sale otro portal . Ahora sí, salte.







¡Uff! Cómo ves, este juego está maratónico. Sería una crueldad no darte una ayuda extra, o sea unos Cheat Codes para que los uses sólo en casos extremos. Los íbamos a poner al finalizar con los tips, pero nos dimos cuenta que en la red ya los estaban poniendo, así que tuvimos que aguantarnos las ganas.

Las siguientes claves son para el juego.



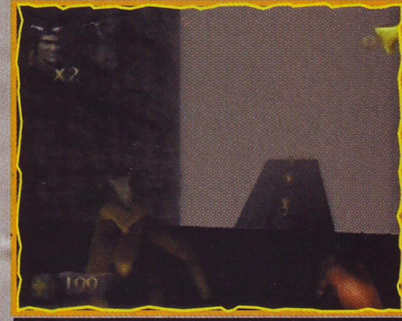
THBST

Este Cheat Code te da acceso a Gallery y con esto puedes ver a la mayoría de los enemigos del cartucho, antes de comenzar un juego.



FDTHMGS

Con Show Credits, puedes ver los nombres de los programadores de Turok y algunos colados. Igual que en Gallery, esta opción se activa antes de empezar el juego.



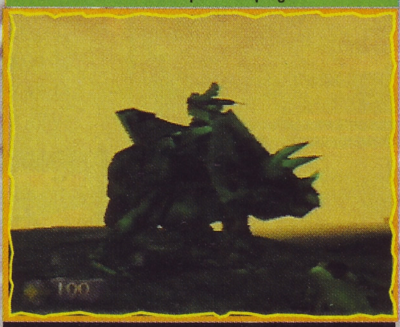
THSSLKSCL

SPIRIT MODE.- Dura hasta que te canses de él.



FRTHSTHTTRLSCK

INFINITE LIVES.- Si te eliminan no te quitan vidas, pero sí tu energía extra y el Back Pack.



SNFFRR

DISCO MODE.- Aquí podrás ver a los mejores bailarines del juego.



DLKTDR

PEN AND INK MODE.- Con esto quitas las texturas del juego y podrás ver la líneas y polígonos que forman los niveles. Los portales al ser bitmaps no se ven.



CMGTSMMGGTS

ALL WEAPONS.- Incluyendo el Chronosceptor.



BLLTSRRFRND

UNLIMITED AMMO.- Balas infinitas (menos el cuchillo). Si tienes Back Pack y prendes esta opción, el juego te anula el Back Pack.



RBNSMTH

ROBIN'S CHEAT.- Te activa invencibilidad , las 2 claves de las armas, Show Credits y Big Head Sesm que les infla la cabeza a los enemigos.



GRGCHD

GREG MODE.- Te activa Show Credits, las 2 claves de las armas y Big Head Sesm.



DNCHN

ANA MODE.- Te activa Show Credits y Tiny Enemy Mode, con lo que todos los personajes (incluyendo a los monos) se hacen chiquitos.



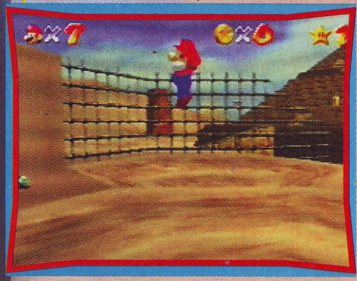
Sólo falta la clave para saltarte de nivel, pero como no estaba en la red, no la ponemos para que la tentación no sea tan grande. Ni modo, la vida es así de cruel.

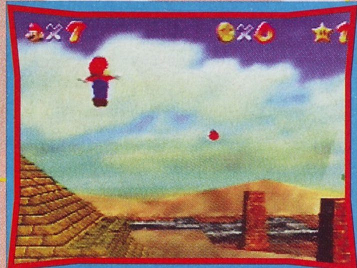


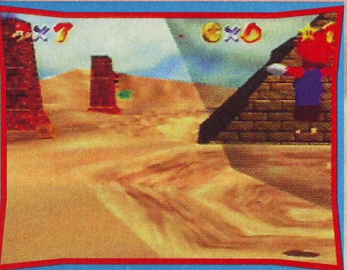
Bien, veamos **"Free Flying for 8 Red Coins"** la cual sí está algo difícil. Existen 4 monedas rojas que no representan mayor problema que ir por ellas: la que está yendo hacia la izquierda desde el inicio, la que está dentro del cubo amarillo, la que se encuentra por donde están los cubos de metal que te aplastan y la del oasis. Las otras 4 están flotando alrededor de la pirámide y para alcanzarlas, tendrás que hacer uso de los torbellinos y de los 2 "Fly Guys".



Las dos monedas que se encuentran frente a la pared con la entrada a la pirámide, las vas a tomar usando los remolinos que se ven en las fotos. Una vez que alcances la altura máxima, presiona A para que caigas más suavemente y alcances a llegar.







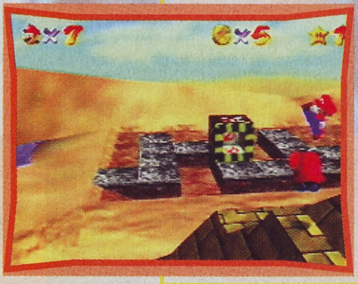




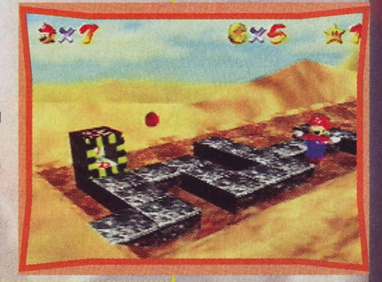
Las otras dos monedas se encuentran frente a la pared opuesta a la anterior. Usando el torbellino que se ve en la foto, llega al pilar para de allí saltar sobre el Fly Guy y alcanzar la moneda roja.

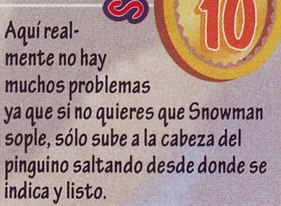


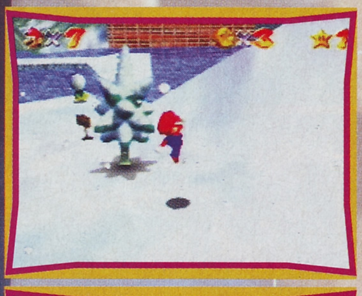
Esta estrella no es fácil, así que tendrás que ser muy paciente. Por otra parte, tomar las 136 monedas del nivel sin la ayuda de la gorra roja es bastante difícil, ya que para tomar las dos últimas monedas rojas antes descritas, necesitas a los Fly Guy y éstos te dan dos monedas. Ahora estas monedas pueden caer en las arenas movedizas y se perderían. Es muy difícil que caigan bien, así que si quieres tener todas las monedas del nivel sin usar la gorra, te recomendamos mucha paciencia.

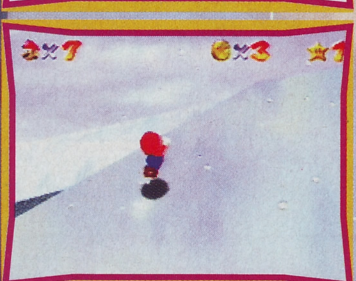


La última moneda la consigues saltando sobre el Fly Guy que está en la pared de la izquierda de la entrada. Salta sobre él y dirígete hacia la moneda.

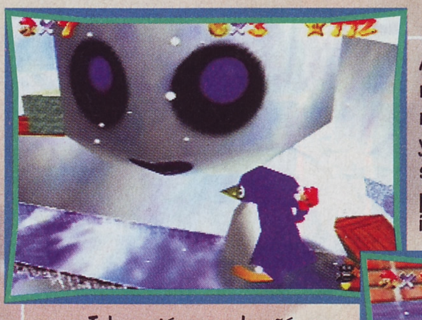








Te recomendamos llegar a la zona del caparazón verde realizando el triple salto como se ve en las fotos (junto al warp). Así no usarás el cañón y además podrás tomar las monedas de los tipos estos



Aquí realmente no hay muchos problemas ya que si no quieres que Snowman sople, sólo sube a la cabeza del pinguino saltando desde donde se indica y listo.

Tal vez tú uses el cañón para llegar a donde está el caparazón, si quieres tomar las monedas que te dan estos tipos (puedes usarlos para rebotar, pero las monedas no las tomarías).



WET-DRY WORLD
COURSE 11

Entra a esta escena teniendo el nivel del agua al máximo para que puedas alcanzar la ciudad hundida, tomar todas las monedas de aquí y regresar al inicio para continuar. Así estas tomando todas las monedas y además tienes acceso a la ciudad perdida sin usar el cañón.





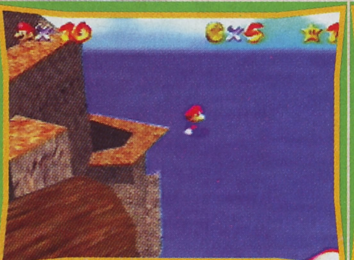


TALL, TALL MOUNTAIN
COURSE 12

Tomar la estrella **"Mysterious Mountain Side"** sin entrar a la montaña, lo logras llegando a donde está la bomba morada con la antenita y de aquí salta como se ve en la foto, pateando y haciendo para atrás el Stick cuando todavía estás en el aire. Con esto podrás alcanzar la estrella.







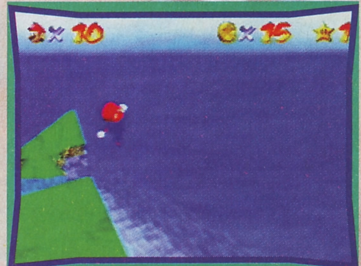


Ahora, como aquí no puedes usar el cañón, "Blast to the Lonely Mushroom" lo vas a tomar realizando el salto largo desde el tronco como se muestra en las fotos. También puedes usar al "Fly Guy".

TINY-HUGE ISLAND
COURSE 13



El cañón de esta escena lo usas para acceder al costado de la montaña, que te conduce al interior de ésta y para llegar a la islita donde está el tronco con las 5 monedas. Este último lugar lo puedes acceder saltando desde aquí.

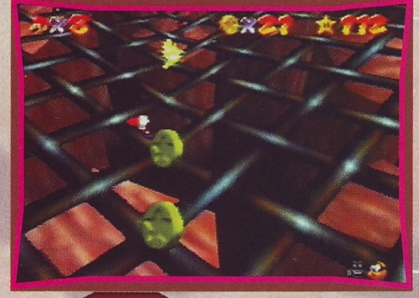






El costado que te conduce al interior de la montaña lo accedes saltando desde acá y al tocar la pendiente, salta y patea mientras tienes el Stick hacia atrás y a la derecha para que puedas llegar a la parte donde no resbalas.





Bueno, ¿y qué pasa con eso de que no le puedes quitar el agua al cráter del volcán? ¿cómo obtienes las monedas que están sobre la reja por la cual camina Wiggler? No es tan obvio, pero tienes que entrar a la montaña como normalmente lo haces y colgarte de la reja.



Ahora colócate debajo de las monedas y da vueltas alrededor de ellas hasta que las tomes.

Esto es muy gracioso, ya que quién sabe cómo, pero el CPU piensa que tocaste la moneda, esto puede deberse a lo que decíamos con respecto de que las vidas y las monedas parecían estar viendo para arriba.

TICK TOCK CLOCK COURSE 14

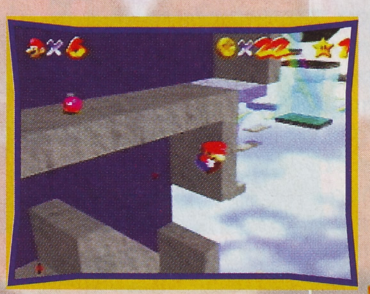
"Get a Hand" entrando al reloj cuando la manecilla grande está apuntando al 12, la obtienes saltando desde donde se muestra en la foto y utilizando la misma técnica de otras ocasiones: en el aire patea y mueve el Stick para atrás.







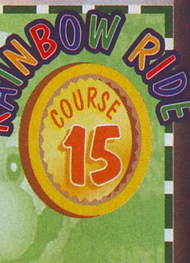
Cuando nos referíamos a que no podías tocar la parte que se indicaba en la foto, incluyendo la base y el poste de madera, queríamos que te aventaras como suicida usando el salto largo desde donde sale la bomba rosa (que activa el cañón del barco). Obviamente, necesitas tocar esta parte para tomar las monedas, pero nada más para esto.





RAINBOW RIDE COURSE 15

Finalmente nos faltan las estrellas de los switches. La de la gorra roja no representa mayor problema que tomar las monedas y ya.

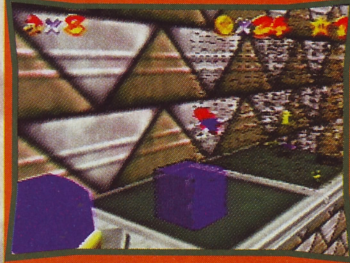




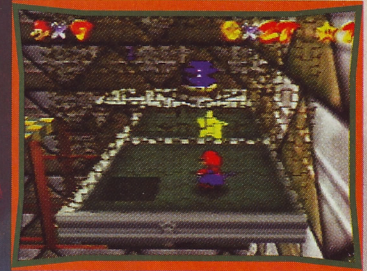
La del switch verde tienes que tomar las monedas que están bajo el agua lo más rápido posible, mientras continúas con los efectos del metal que obtienes al entrar a la escena.

Ya que salga la estrella, salta hacia ella y cáele de sentón. Las monedas que no puedas tomar porque se te acabó el efecto, también las puedes tomar cayéndoles encima.

La estrella del azul la consigues realizando el salto para atrás y rebotando en la pared, todo esto mientras haces el Stick hacia la reja.







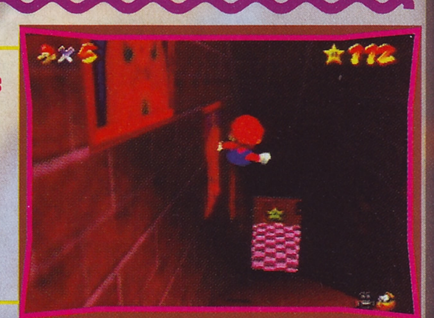
Esto es todo con respecto a la ruta. Si tú te sabes alguna forma de tomar las otras 7 estrellas sin usar las gorras, escríbenos y dinos cómo lo haces. Nosotros todavía seguimos investigando y probando ideas "absurdas" que nos podrían servir para tomar las que faltan.





Ahora pasemos con algunas cosas más de este juego.

Anteriormente se nos olvidó poner (aaay, esos de Club Nintendo) que si te lanzas como se ve en la foto en las escaleras (Z y luego B), Mario rebotará de trasero muy severo.







Eventos

ACME'97 en Las Vegas

Una de las cosas interesantes que pasó en el mes de Marzo, fue la realización del evento ACME en la ciudad de Las Vegas (USA). Si no lo recuerdas bien, esta exposición está dedicada únicamente a los juegos de tipo Arcade o profesional (como los llaman algunas personas).

A decir verdad, se esperaba mucho más de este evento, sobre todo de compañías como Williams/Midway, quien se suponía iva a mostrar su nuevo juego Mortal Kombat 4, pero a final de cuentas decidieron cancelar la presentación de este título y dejarlo para una mejor ocasión. En su lugar presentaron la nueva versión para 4 jugadores de Crusi'n World y una nueva versión del clásico juego Rampage (donde unos monstruos tenían que destruir ciudades) pero con mejores gráficos y el mismo modo de juego.

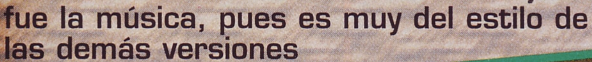
Otra cosa que nosotros esperabamos, era ver la nueva secuela de la serie de juegos de pelea Darkstalkers por parte de Capcom, pero ellos también decidieron esperarse a otra mejor ocasión (¿pero qué mejor ocasión que ésta?). De cualquier forma nosotros te podemos comentar que este juego se presentó hace poco en un evento que se realizó en Japón y cuenta con la cantidad de 15 peleadores a escoger (4 nuevos, ya que no están los 2 jefes anteriores ni Donovan). Esta versión en Japón tiene el nombre de Vampire Savior: The Lord of Vampire y aún no sabemos si este nombre se mantendrá en América o Latinoamérica (hay que recordar que el mercado latino se maneja de forma diferente al de USA). A grandes rasgos, esta nueva versión del juego Vampire es muy parecida en gráficos a las anteriores, pero como siempre que se hace una secuela, hay grandes mejorías en la animación de los personajes, además de que los poderes especiales son muy espectaculares. Es muy probable que para la siguiente edición de Club Nintendo te demos un avance de este juego.

En el Stand de Capcom, lo que sí había era Street Fighter III y Street Fighter EX (el normal, no el Plus) y fuera de eso no había nada sorprendente.

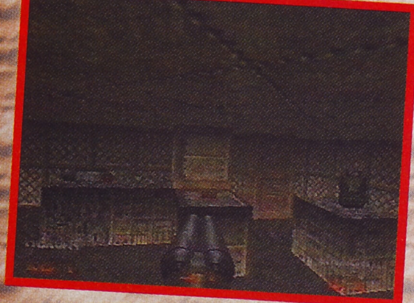
DOOM 64

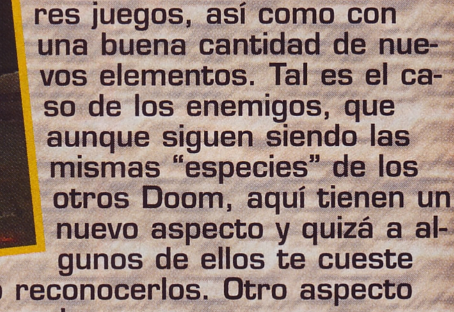
Desde que Williams anunció la salida del juego Doom 64 para el N64 prometieron que esta sería, por mucho, la mejor versión del juego que jamás se haya hecho y después de jugarlo no nos queda más que estar de acuerdo con esta afirmación.

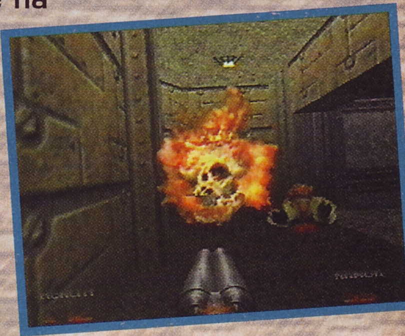
¿Por qué? Podemos decir a grandes rasgos que los gráficos son muy buenos, el control responde muy bien y la atmósfera que se logra en conjunto, realmente te mete al juego. Tal vez lo único que les faltó mejorar fue la música, pues es muy del estilo de las demás versiones de Doom y por eso no sobresale.



Para todos aquéllos que son aficionados (de hueso colorado) a este tipo de juegos, realmente será sorprendente ver por primera vez este título sin pixeles en las paredes y puertas cuando te acercas a ellas (o incluso a los enemigos), pues es algo que siempre ha acompañado cualquier versión de Doom para cualquier sistema. Doom 64 cuenta con cosas clásicas de los anteriores juegos, así como con una buena cantidad de nuevos elementos. Tal es el caso de los enemigos, que aunque siguen siendo las mismas "especies" de los otros Doom, aquí tienen un nuevo aspecto y quizá a algunos de ellos te cueste trabajo reconocerlos. Otro aspecto del juego que ha sido mejorado es el de las armas, aunque básicamente mantienes el mismo tipo de armas que en los juegos anteriores, estas tienen un nuevo "look" y con algunas de ellas tenemos efectos bastante buenos al ser disparadas.





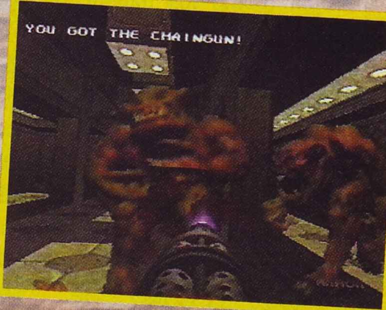




Otro de los elementos nuevos, son unas pantallas que encontrarás en ciertas escenas y con las que podrás monitorear algunos cuartos para saber qué enemigos hay dentro, poder sorprenderlos y que no pase al revés.

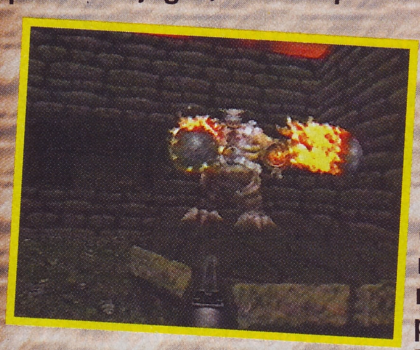
A diferencia de otros juegos del mismo estilo para este sistema como lo son Shadows of the Empire o Turok, en éste los enemigos no son polígo-



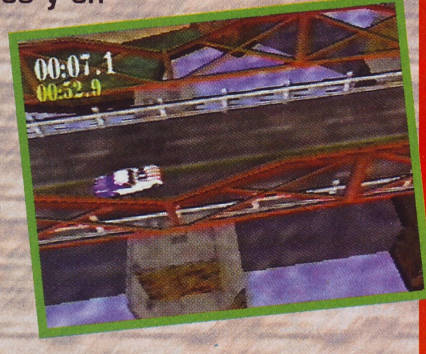




nos, sino que aquí sí se mantiene la tradición de Doom y los enemigos no son más que "Sprites" en 2D. Por cierto, en la versión que pudimos jugar, vimos que había enemigos que no estaban muy bien animados y luego se veían unos saltos muy raros en sus movimientos, pero no nos supieron decir si así se iba a quedar el juego para la versión final o ese aspecto se iba a mejorar; nosotros esperamos que sí.

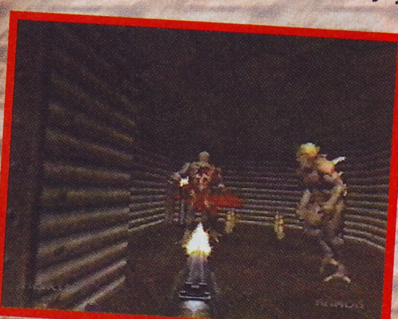


¿Qué sería de un juego de Doom sin niveles secretos?, para regocijo de los jugadores les podemos decir que los niveles son enormes y en cada uno de ellos hay bastantes cuartos secretos, lo que te pondrá a buscarlos por mucho tiempo, si es que quieres completar los niveles al 100%.



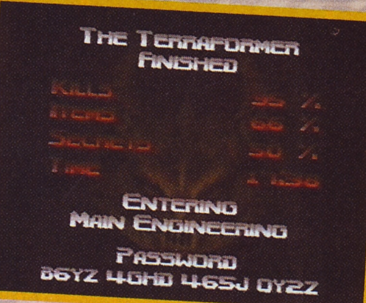
El juego es bastante dinámico, pues te mueves con mucha rapidez; pero así también lo hacen los enemigos que no desperdiciarán la menor oportunidad para dispararte, por lo que debes tener mucho cuidado. Otra cosa de la que debes cuidarte, es de entrar a cuartos que aparentemente estarán vacíos, pero al llegar a cierto punto o activar un switch, los enemigos podrían aparecer de la nada (cosa que generalmente no pasa en las demás versiones) y te atacarán.

Ya que estamos hablando de los enemigos, tenemos que decir que hay algunos enemigos nuevos que fueron diseñados especialmente para esta versión y también la gente de Williams nos pudo adelantar que el jefe final del juego es totalmente nuevo y bastante aterrador, ¡eso habrá que verlo para creerlo!





Dentro de la serie de anéctotas chistosas dentro de este título, tenemos que originalmente Williams quería que tuviera una atmósfera obscura para poder meter a los jugadores a la onda aterradora del juego, pero la gran mayoría de personas que lo jugaron dentro del área de control de calidad de Nintendo, se quejaron un poco de eso y por lo tanto al final, el juego ya no será tan obscuro como se pensaba (la versión que vimos y sobre la que está basada este análisis es la "obscura" y nos parece buena idea que le suban el brillo al juego, pues luego hay momentos en los que no ves bien a los enemigos). De cualquier forma, también se incluyen una serie de opciones para modificarlo; como un switch para subir o bajar el brillo, acomodar los botones o arreglar la sensibilidad del 3D Stick.



Para cuando estés leyendo esto, Doom 64 tendrá un par de semanas que habrá salido al mercado, así que podrás revisar todos estos puntos por ti mismo; nosotros esperamos tener más información sobre este título en los próximos números de la revista.



NINTENDO 64



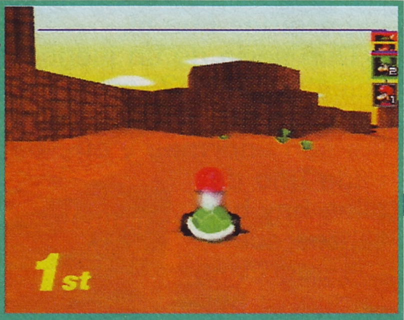
ÍTEMS

Sí, ya sabemos que ya habíamos hablado de los items de este juego en el número anterior, pero en esa ocasión sólo dijimos cómo funcionaban, ahora vamos a dar algunos consejos para que "les saques más jugo" (¡como si eso fuera posible!).

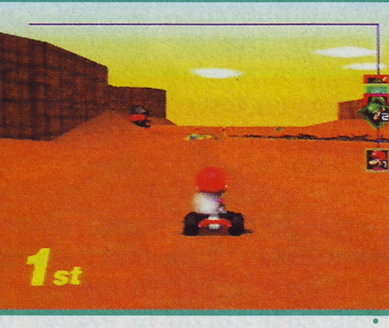
CONCHAS VERDES

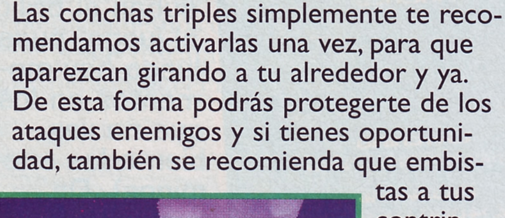






Ya se mencionó que si disparas hacia adelante estas conchas, salen simplemente en línea recta y rebotando en las paredes, lo cual es un gran peligro, ya que tú fácilmente las puedes alcanzar e impactarte con ellas. En este caso hay dos cosas que hacer: Para empezar y si te sale la concha verde sencilla, lo que nosotros te recomendamos es arrojarla siempre hacia atrás (mantén el 3D Stick hacia abajo y presiona el botón Z o el C-Abajo, con esto tendrás altas posibilidades de perjudicar a alguien que venga detrás de ti (tal como se ve en el ejemplo de las fotos, donde Mario le logra pegar a su más cercano perseguidor) y así evitarás impactarte con esta concha más adelante, con la pérdida de tiempo que esto implica.





Las conchas triples simplemente te recomendamos activarlas una vez, para que aparezcan girando a tu alrededor y ya. De esta forma podrás protegerte de los ataques enemigos y si tienes oportunidad, también se recomienda que embistas a tus contrincantes cuando estén muy cerca de ti.



SPINNY SHELL



Ya dijimos que con ésta, afectas directamente al primer lugar, pero si crees que puedes alcanzar a los demás corredores sin necesidad de arrojar este Item, tienes un elemento de destrucción total en tu poder. Esto lo decimos porque puedes llevarla colgando atrás de ti (presiona y mantén el botón Z o el C-Abajo) y con esto podrás hacer que tus rivales choquen contra la concha y lo mejor de todo es que no la perderás, pero deberás tener cuidado pues si alguien te tira un conchazo sí te la eliminarán.



LAS PISTAS

A continuación te daremos algunos tips de cómo usar los Items que mencionamos anteriormente en cada una de las pistas para tu beneficio. Algunos de estos trucos son muy sucios y funcionan mejor cuando estás compitiendo contra algunos amigos, pues siempre funcionan bien en ellos, pero si estás jugando contra la máquina y los personajes controlados por el CPU se accidentan no estando en tu rango de visión, es muy probable que te hagan trampa y no se salgan de la pista o no caigan en los lagos.





MUSHROOM CUP

LUIGI CIRCUIT



Para poder recuperar terreno o sacar una muy buena ventaja en esta pista, debes utilizar cualquiera de estos 3 Items: el hongo

Continúa en la siguiente página.

ROJAS





Las conchas triples las puedes usar para protegerte como lo indicamos con las conchas verdes, o si quieres puedes arrojar alguna si vas en primer lugar para hostigar a los que van atrás de ti.

Resultaría insultante para tu inteligencia decir cómo usar estas conchas si vas en un sitio abajo del 2o. lugar, pero ¿has visto qué es lo que pasa si las arrojas cuando vas en primer lugar? Si no la disparas cerca de una pared, la concha roja sale hacia adelante yéndose por en medio de la pista. Tal vez hayas pensado que la concha sale para darle al sujeto que vaya en último lugar, pero esto no es cierto. Si arrojas una concha roja de esta forma, le podrá pegar a cualquiera, pues ya no sigue un objetivo y le da vueltas a la pista siempre por en medio del camino. Así que si tienes la mala suerte de estar en su camino cuando esté a punto de dar la vuelta... pues qué mala suerte. ¡Casi lo olvidamos! También la concha roja se va por el camino de en medio si vas en 8o. lugar y muy lejos de tus rivales, aunque con los Tips que te hemos dado, esto es muy difícil que suceda.

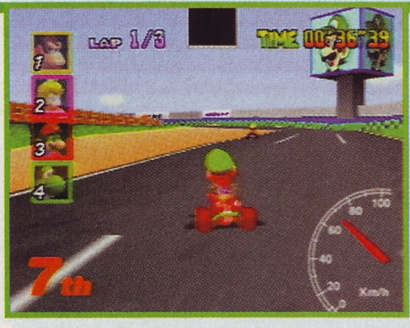


LO DEMAS

Como sabes, además de las conchas, hay más Items dentro del juego que son bastante útiles, como la estrella, los hongos, el rayo y el fantasma; pero decidimos no explicarlos en esta sección porque en los Tips que daremos para cada pista, vamos a detallar su uso en ciertas partes, así que mejor lo dejamos para más adelante.

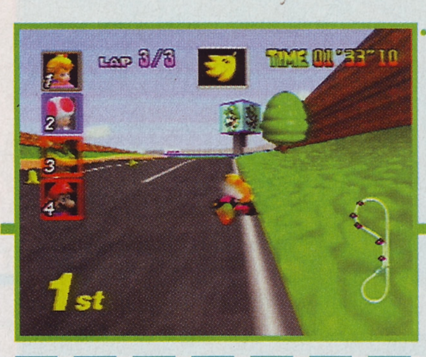








dorado, la estrella o los 3 hongos, pero ¿dónde? Muy sencillo, en cualquiera de las 2 curvas con inclinación (1), en lugar de irte por la pista mejor vé por la parte más cerrada avanzando sobre el pasto. El usar estos Items evitará que tu velocidad disminuya y así podrás ganar mucho terreno. El Item con el que es más difícil lograrlo es con los 3 hongos, pues debes activar uno hasta que el efecto del anterior termina y esto se nota cuando tu motor deja de echar fuego. Revisa la siguiente secuencia de fotos y ve como Luigi de un 7o. sitio, pudo llegar al 2o. lugar y tener a la vista a su próxima víctima.

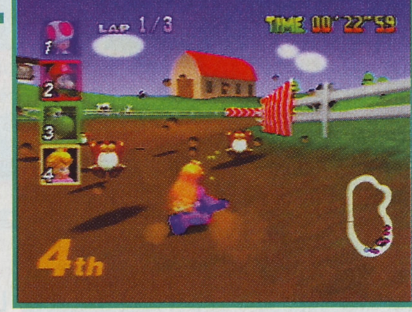


Aunque aquí puedes poner las Bananas y los premios falsos en donde quieras, te recomendamos ponerlos a la salida del túnel, pues los verás sólo hasta que los tienes al frente y es más fácil que tus rivales se accidenten. Si te salen conchas verdes arrójalas para atrás de preferencia dentro del túnel para que se queden rebotando.



MOO MOO FARM





En realidad no hay mucho problema con esta pista. Quizá lo que vale la pena apuntar es que si logras obtener una estrella, la utilices para ir por la orilla de la pista, pues así podrás recuperar un poco de terreno y no te tendrás que preocupar por los molestos topos que por ahí aparecen.

Como en Luigi Circuit, aquí también te recomendamos que dispares las conchas verdes, pues siempre se quedarán rebotando.

KOOPA TROOPA BEACH

En el número anterior, mencionamos que puedes tomar el atajo de la rampa y la cueva si vas a máxima velocidad y si tienes como personaje a Peach, a Toad o a Yoshi; pero después de estar jugando este título por un buen tiempo, nos dimos cuenta que todos lo pueden hacer sin necesidad del hongo y si vienen a máxima velocidad (y sólo si estás jugando en 150cc). Para que los demás personajes puedan entrar por



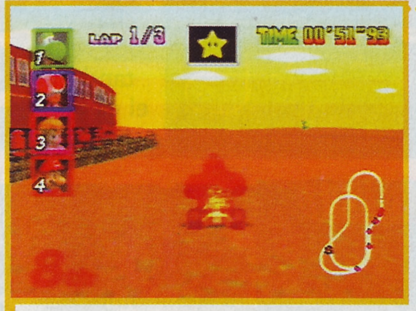


KALIMARI DESERT



Lo mejor que te puede pasar aquí, es que te salgan los hongos triples, el hongo dorado o la estrella pues con ellos te ahorrarás camino en los siguientes sitios:
Cuando te salga cualquiera de los 3 Items arriba mencionados, trata de ir por la parte del desierto, entrando por donde está el punto (1) y finalizando en el punto (2).

Ahora, si eres lo suficientemente rápido, puedes llegar con la estrella o el hongo dorado del punto (1) hasta el punto número (3).

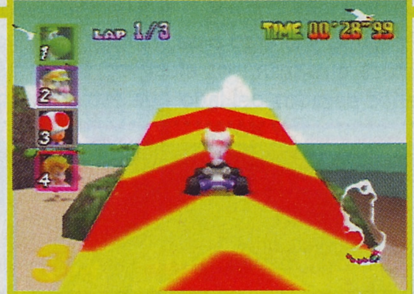


Si obtienes alguno de los premios que detallamos antes del punto (2), de ahí podrás cortar camino por la izquierda hasta llegar al punto número (4).



Así como los que mencionamos anteriormente, hay más mini-atajos dentro de esta pista y que podrás tomar hasta con el hongo sencillo (aunque estos son los 2 mejores). Te recomendamos le busques bien y utiliza tus premios donde creas que vas a obtener mayor ventaja por eso.

Por cierto, ¿Has visto qué obtienes si tomas el premio que está al finalizar la gran rampa de esta pista? (1) Realmente vale la pena que intentes ir por ahí, ya que si lo logras tomar es seguro que obtengas una Spinny Shell (pero cuidado, no la vayas a arrojar si vas en primer lugar).

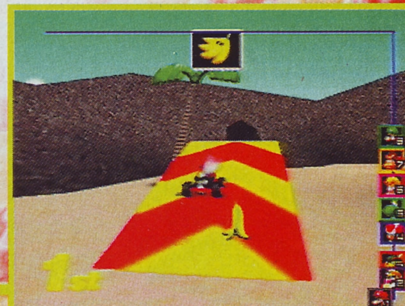




donde mencionamos, tienen que dar un salto con el botón R justo antes de que termine la rampa, si lo haces bien, podrás tomar este buen atajo si es que en los premios que están antes no te dieron hongo o estrella.

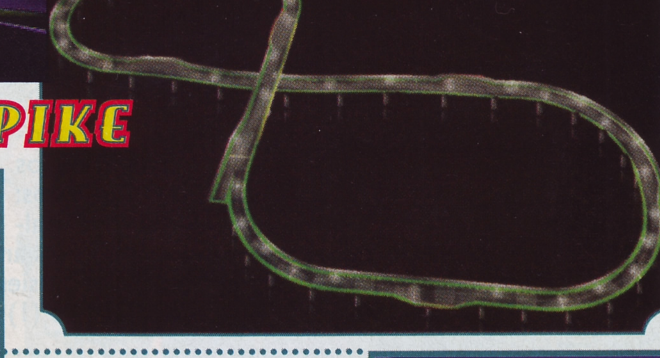


En este mismo punto y si tienes la certeza de que no vas a poder tomar el atajo (ya sea porque no te sale el salto, vas sin vuelo o mejor aún, vas en primer lugar y no quieres que los demás te alcancen), puedes dejar algún premio como bananas o el premio falso en la rampa. Esto evitará que el que vaya detrás de ti, pueda tomar el atajo, pero sólo es recomendable hacerlo cuando estás jugando en Vs., ya que los corredores del CPU nunca toman esta rampa y tú te estás poniendo una trampa para las siguientes vueltas.











FLOWER CUP

TOAD'S TURNPIKE

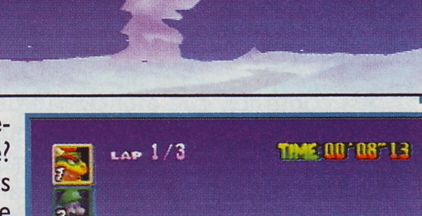


Realmente no hay mucho qué decir de esta escena (el mismo caso que en Moo Moo Farm). Un par de recomendaciones para cuando estés jugando en modo de Vs., es dejar los premios falsos justo dentro del área de premios, pues ahí tienen que entrar tus rivales si es que quieren agarrar algo. Y si obtienes bananas, déjalas justo a la salida del área de premios, pues casi todo mundo pasa por ahí.



Esta es otra muy buena escena para dejar conchas verdes rebotando en el camino.

FRAPPE SNOWLAND



Al principio y si obtienes bananas o un premio falso podrás aprovechar y ponerlo en una curva más o menos cerrada. ¿Por qué? pues porque hay unos montecitos de nieve que no dejan ver hasta que ya diste completamente la vuelta, tampoco dejan ver si alguien puso un premio y si esto pasa, es muy difícil esquivarlos. Pero recuerda que para que sean más efectivos, deben estar más o menos pegados del lado que estés dando la vuelta.



En esta parte del recorrido (1) puedes disparar tus conchas verdes hacia adelante o hacia atrás (como mejor te parezca), pues aquí se quedan rebotando entre las paredes, lo cual es bastante problemático para los competidores que vengan atrás de ti.





Sigamos con el tópico de hacerles la pista difícil a tus rivales. Cuando obtengas premios falsos o racimos de bananas, las puedes dejar antes de llegar a la zona de muñecos de nieve (2), con esto podrás tapar los estrechos caminos que hay y seguro tus rivales sufrirán un accidente. Otro punto donde puedes dejar bananas es antes de llegar al puente de madera (3) en la recta final de la pista; si lo haces bien tus rivales se resbalarán y se irán directo al lago donde perderán bastante tiempo en lo que los rescatan.

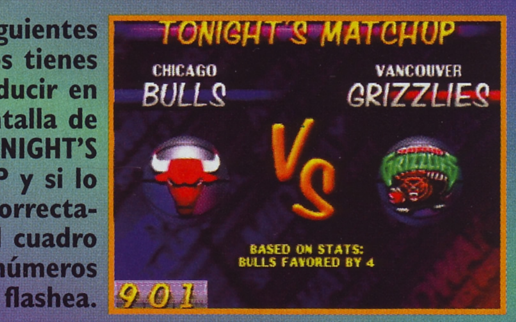




Continua en la próxima edición...







Los siguientes códigos los tienes que introducir en la pantalla de TONIGHT'S MATCHUP y si lo haces correctamente el cuadro de los números flashea.

Mantén presionado

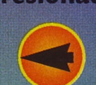


... y ahora presiona la siguiente secuencia:



para que el balón cambie de color y aparezca del clásico blanco, azul y rojo.

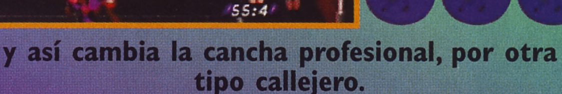
Mantén presionado



... y ahora presiona la siguiente secuencia:







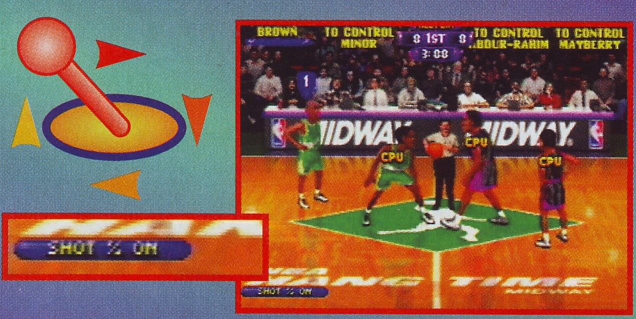
y así cambia la cancha profesional, por otra tipo callejero.

Mantén presionado



... y ahora presiona la siguiente secuencia:





y desactivas la asistencia del CPU.

Presiona la siguiente secuencia:



para que las flechas indican tu ubicación, ya no aparezcan.



Rota el control comenzando de arriba.

Asi activas que el porcentaje.

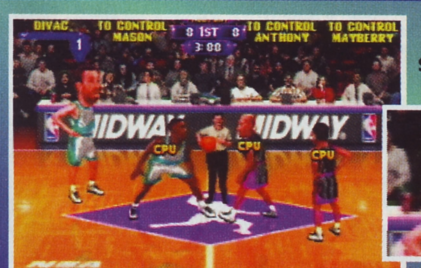
Presiona los siguientes botones al mismo tiempo:



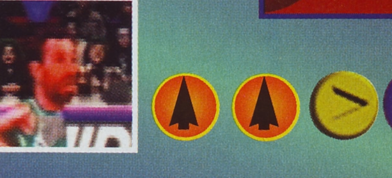




Así tu jugador aparece con la cabeza gigante.



Presiona la siguiente secuencia.



Así tu jugador aparece con la cabeza súper gigante.





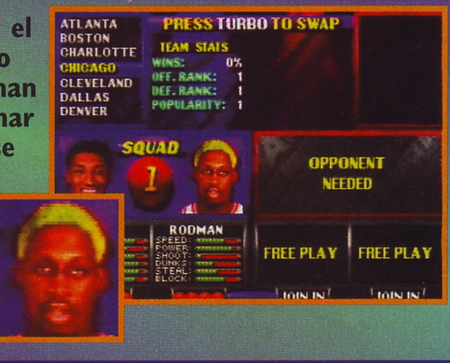
En la pantalla donde seleccionas equipo, presiona arriba y turbo para seleccionar equipo al azar.





Puedes cambiar el color del cabello de Dennis Rodman con sólo presionar el botón de pase en la pantalla donde seleccionas equipo.

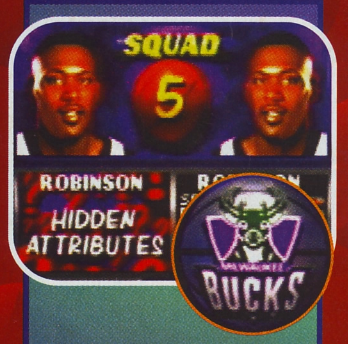




Con las siguientes claves ya puedes seleccionar dos de las estrellas de la NBA, por ejemplo qué te parece jugar con los Chicago Bulls con dos Dennis Rodman. Para poder lograr esto, necesitas introducir como nombre un apellido o a veces algo similar que te indicamos con cada uno de los jugadores y simplemente poner 0000 en el número de PIN. Como ejemplo veamos al tranquilo de Dennis Rodman, así que necesitas poner Rodman en el nombre y después 0000 en el número de PIN, así aparece un Rodman con atributos desconocidos y después podrás seleccionar al otro Rodman.







Glenn Robinson
Nombre> Glennr
PIN> 0000



Horace Grant
Nombre> Hgrant
PIN> 0000



Grant Hill
Nombre> Ghill
PIN> 0000



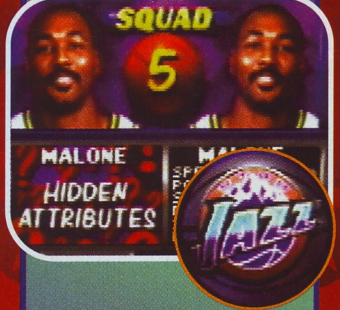
Larry Johnson
Nombre> Johnsn
PIN> 0000



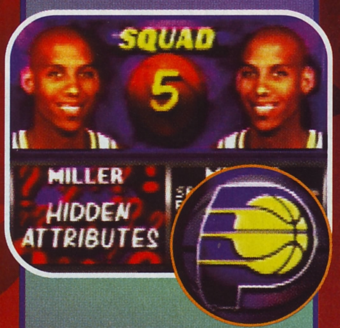
Shawn Kemp
Nombre> Kemp
PIN> 0000



Jason Kidd
Nombre> Kidd
PIN> 0000



Karl Malone
Nombre> Malone
PIN> 0000



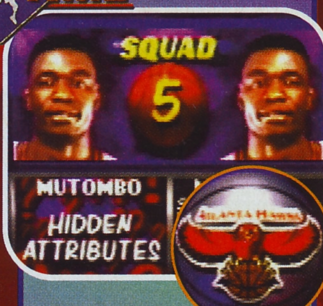
Reggie Miller
Nombre> Miller
PIN> 0000



Alonzo Mourning
Nombre> Mourng
PIN> 0000



Gheorghe Muresan
Nombre> Mursan
PIN> 0000



Dikembe Mutumbo
Nombre> Motumb
PIN> 0000



Scottie Pippen
Nombre> Pippen
PIN> 0000

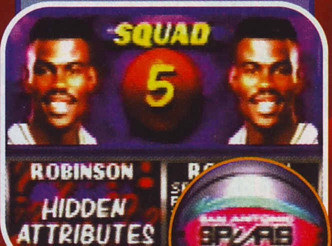




Glen Rice
Nombre> Rice
PIN> 0000



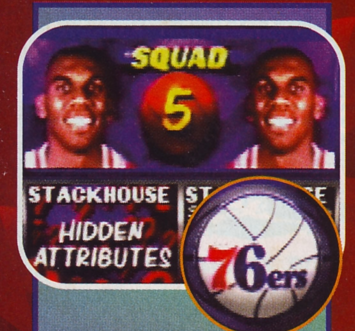
Cliff Robinson
Nombre> Cliffr
PIN> 0000



David Robinson
Nombre> Davidr
PIN> 0000



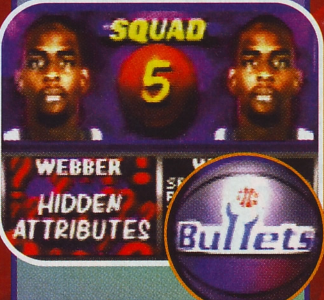
Rik Smits
Nombre> Smits
PIN> 0000



Jerry Stackhouse
Nombre> Stackh
PIN> 0000



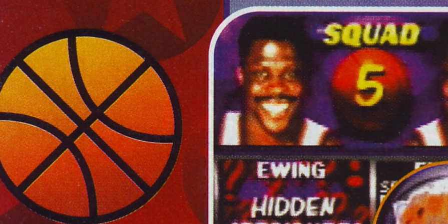
John Starks
Nombre> Starks
PIN> 0000

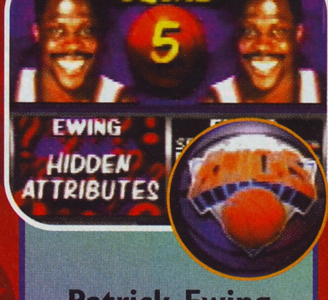


Chris Webber
Nombre> Webber
PIN> 0000

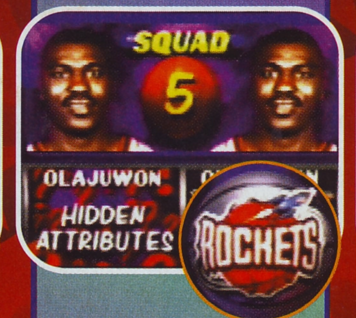


Sean Elliot
Nombre> Elliot
PIN> 0000

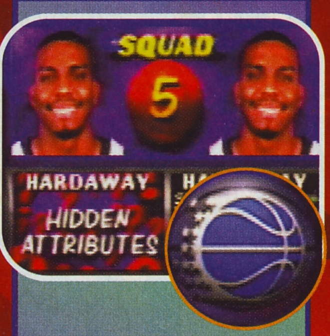




Patrick Ewing
Nombre> Ewing
PIN> 0000



Hakeem Olajuwon
Nombre> Dream
PIN> 0000



Penny Hardaway
Nombre> Ahrdwy
PIN> 0000





Estos son algunos de los códigos que puedes introducir en la pantalla de "Tonight's Matchup"; presionando el botón A controlas el primer número y con el botón C-Abajo controlas el segundo número y por último con el botón C-Derecha controlas el último número.

048

Con este código eliminas la música de fondo y sólo escucharás los efectos y voces.



025

Este código es para jugadores maduros que quieran practicar con pequeños jugadores, es bastante divertido.



Para ejecutar tus pases mucho más rápido, mete este código.

120





111

Para jugar en torneo, puedes utilizar este código, pero tienen que ponerlo en los dos controles.





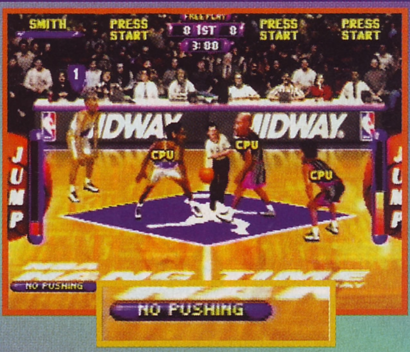
Con este código aumentas tu velocidad al máximo.

284



Stealth Mode

273



Para evitar fricciones entre los jugadores, puedes utilizar este código con el que cancelas los empujones.

390

NBA HANG TIME



461

Para andar como loco por toda la pantalla, introduce este código con el que obtienes TURBO ilimitado.

937

Para cancelar los Goal Tending (que es cuando detienen el balón justo antes de que va entrar en la canasta y cuenta) introduce este código.





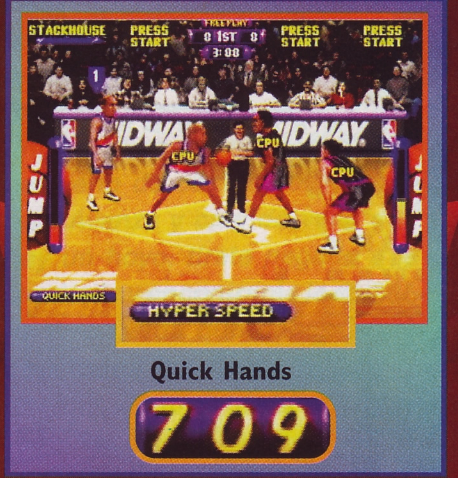
Hyper Speed

552



Para tener tu Power al máximo utiliza este código.

802



Quick Hands

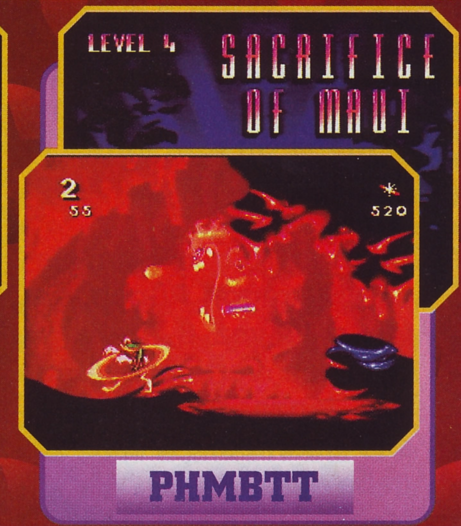
709



Este es un buen título para el Super NES y por tal motivo te damos los passwords para llegar a cualquiera de las escenas



CNFJTS



PHMBTT



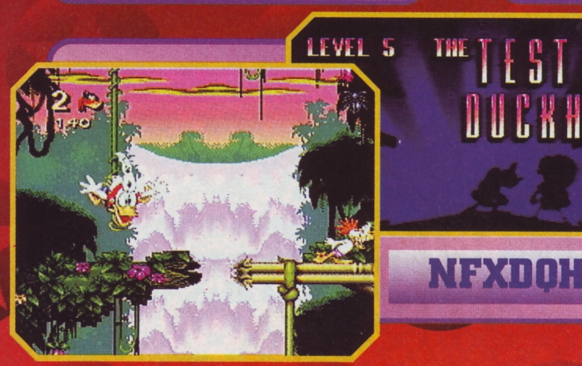
QVRBLP



MDVCBQ

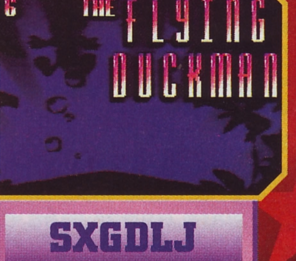


HRTGDV



NFXDQH





SXGDLJ



Nintendo

RESPONDE

HELLO.
He visto en Arcades el gran juego de todos los tiempos Street Fighter II con cosas muy raras, por ejemplo:
Cuando Ryu o Ken ejecutan Dragon Punch, salen a la vez 6 fireballs en línea vertical, y Balrog lanza fireball con sus guantes, ¿A qué se debe esto?

FELIPE FERNANDEZ R.
Chile

Interesante pregunta amigo, y por desgracia, la respuesta es un poco lamentable para nosotros, pues a este "gran juego de todos los tiempos" como tú lo llamas en tu carta, se le han hecho modificaciones un poco exageradas en cuanto a la temática del juego se refiere, como tu nos indicas y lo peor de todo es que dichas modificaciones no son hechas por sus respectivas compañías. Es una pena que gente como esa se aproveche de grandes juegos para ganar más dinero.

Ryo

Por favor, quisiera que me den direcciones electrónicas de la World Wide Web en la red Internet, que manejen el tema de los videojuegos.
Su lector número 007:

JAIME CLAURE ALVAREZ
Bolivia

Muy bien, ¿estás preparado para navegar y descubrir por ti mismo qué contienen las siguientes direcciones WWW?, pues entonces no te despegues de tu computador ni de esta edición de Revista Club Nintendo, pues aquí te van algunas interesantes:

http://www.geocities.com/TimesSquare/6456/

http://www.xochi.tezcat.com/~jtobias/

http://www.nintendo.com (qué obvia esta última, ¿no?)

Ryo

Solo quiero comentarles que le han dado mucha importancia a la consola Nintendo 64, dejando de lado al pobre y querido Super Nes. Piensen en que no todos podemos adquirir todavía tan potente consola.

ORLANDO BASCUÑAN
Chile

En realidad amigo, tienes toda la razón con respecto a lo que tú mencionas en tu carta, pero debes comprender que "los tiempos cambian" y tal como lo dijo nuestro Editor en la Editorial, no han habido grandes lanzamientos para el Super Nes, lo cual nos produce (en especial a mi) una gran tristeza. Solo piensa en que nos pusieramos a publicar información ya publicada de títulos para esta consola, aparte de que casi nadie compraría la revista, nuestros jefes nos... (censurado). Ojalá entiendas y comprendas esto.

Ryo

Queridos amigos de la Revista Club Nintendo:
Los felicito por su excelente revista y por el buen trabajo que realizan para muchos amigos.
Ahora les pregunto: ¿Cómo se pasa, en el juego Mario R.P.G., en el tercer mundo la quinta etapa "Marrymore"?

FRANCISCA LOPEZ
Chile

Bueno, primero debes entrar a la capilla por la puerta de atrás, luego te encontrarás con una puerta y un enemigo, el que al verte se asustará y tratará de buscar ayuda golpeando insistentemente la puerta que está cerrada, sin tener éxito.
Para poder entrar en ella, debes golpearla (chocar con ella) al mismo tiempo que lo hace el enemigo, luego encontrarás otra puerta cerrada, la cual debes abrir de forma similar, después tendrás que buscar los cuatro objetos que perderá la princesa de los cuales 3 los tienen los enemigos y el 4to. (la corona) está sobre Booster.
Cuando le entregues estos objetos a Booster, aparecerá el jefe de la etapa,solo cuando lo derrotes podrás pasar a la siguiente.
Aprovecho la oportunidad de agradecer las miles de cartas que nos están enviando.
¡Gracias!

Ace

Estimados amigos de Club Nintendo, los quiero felicitar por una de las mejores revistas del mundo.
Tengo 4 dudas en el juego Megaman 7 y necesito que me las digan por favor:
1. Quiero saber cómo se libera a Beat de la jaula que está en la escena de Slash Man.
2. Quiero saber de qué manera puedo hacer que aparezca Protoman en la escena de Shade Man.
3. También tengo una duda en la escena de Junk Man, es una cosa verde que se encuentra a la derecha del Rush Jet.
4. Además quisiera que me dieran los PW de Megaman con todo y que me digan en qué escena y dónde se encuentran los items.

ALONSO MARTINEZ
Chile

1. Priemro debes tener el arma de Turbo Man y encender los últimos árboles de la etapa, los cuales dejarán libre una escalera que da acceso al Beat. Para liberarlo basta con dispararle un Mega Buster con la máxima potencia.
2. Debes tener las letras R, U, S, H y con el S-Adapt puesto debes ir a visitar a Protoman en las escenas de Cloud Man y Turbo Man, ahora ve a la escena de ShadeMan y después del subjefe entra con S-Adapt a una escena que se encuentra a la derecha del enemigo con escudo.
3. Esta cosa verde de la que tú hablas, no es más que la máquina que hace que funcionen los ascensores, pero no tiene ninguna implicancia en el juego.
4. Con respecto a los passwords, ya han sido publicados algunos interesantes en ediciones anteriores, solo búscalos y listo, de lo contrario, ¿qué gracia tendría el juego?

Me pueden dar trucos para el juego Star Wars de Super Nes.

GONZALO SALGADO
Chile

En la pantalla principal, presiona A,A,A,A,X,B,B,B,B,Y,X,X,X, X,A,Y,Y,Y,Y,B. Ahora en un juego cualquiera, oprime Start en el control 2 para saltar de nivel.

Ace

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A:
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL TELEVISA CHILE S.A.
REYES LAVALLE Nº 3194
SANTIAGO - CHILE

Y EN NUESTRO PROXIMO NUMERO

ESPECIAL RELANZAMIENTOS

SUPER MARIO KART
•STAR WARS
•MARIO PAINT

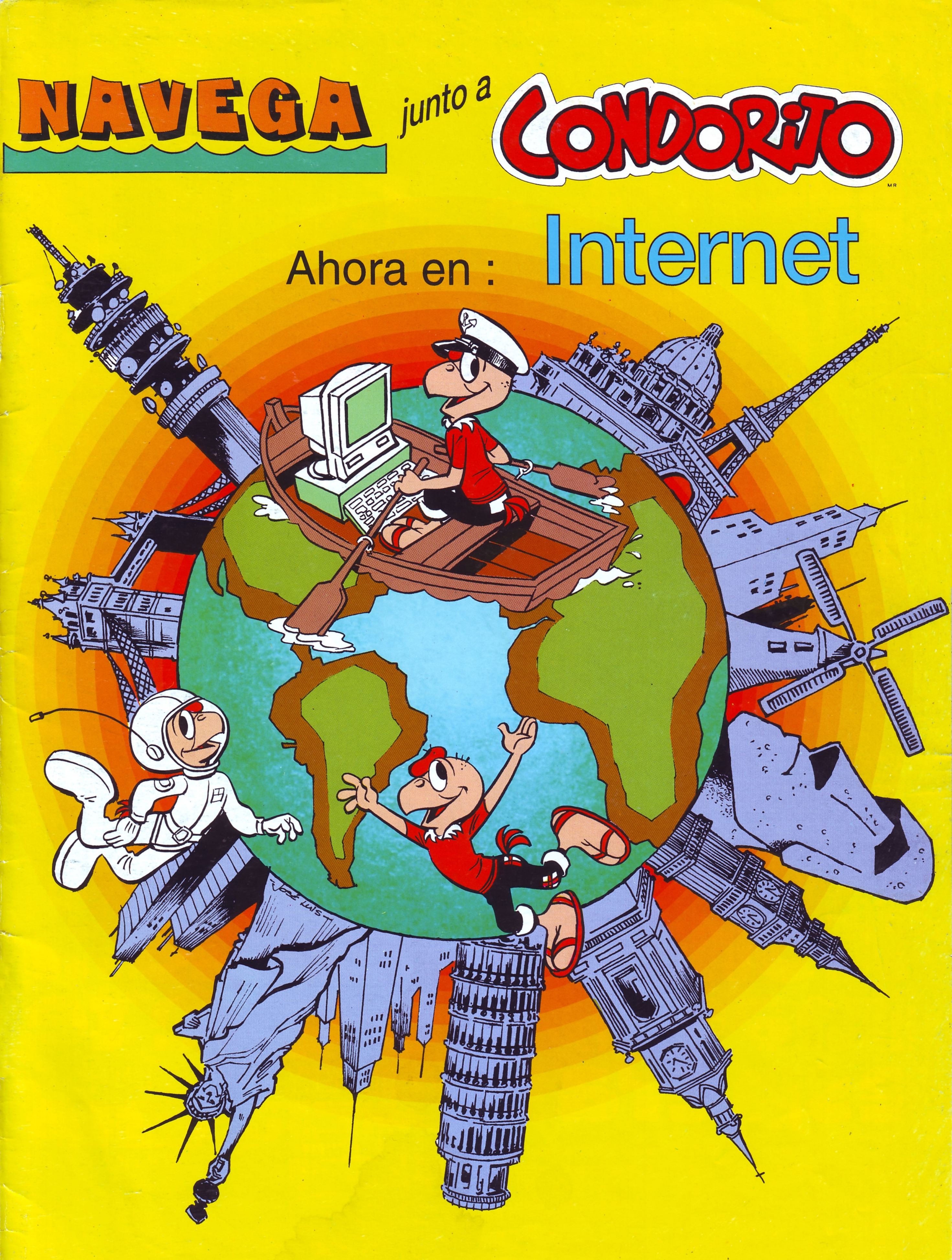
Y MUCHOS MAS...

FIFA 64
DARK RIFT
NBA HANG TIME
BLASTCORPS
GAME & WATCH GALLERY



Y TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE:
DR. MARIO, S.O.S., EXTRA, TIPS,
CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS!
APARECE TODOS LOS MESES



http : // www. condorito.cl



AN
TIM
PLAY IT LOUD
DK C3
MOM
¡Con esta carita... imagina lo que te espera!
NUEVO DONKEY KONG COUNTRY 3
Si quieres enfrentar algo realmente salvaje... algo verdaderamente de miedo, atrévete a jugar las sorprendentes aventuras del Nuevo Donkey Kong Country 3.
De partida, todo es nuevo. Las gráficas te dejarán con la boca abierta. Los niveles te harán pedir perdón y por si fuera poco, tendrás que enfrentar al salvaje Kiddy Kong.
El desafío es tuyo. No te quedes sin las nuevas aventuras de Donkey Kong Country 3, exclusivamente para Super Nintendo.
DONKEY KONG COUNTRY 3
DIXIE KONG'S Double Trouble!
Only For
Nintendo
SUPER NINTENDO
Nintendo®
BRIONES
Disponible ahora en las mejores tiendas del país.
Stock limitado.
JWT